
Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000 Luxemburg Lfr 139,-
Niederlande hfl 7,80 Schweiz sfr 6,50
Österreich öS 49,- Spanien Pta 625
ISSN 0946-6304
PC Games
11/98
nur DM 6,50
Die Nr.1
RIESENPOSTER!
Lara Croft
zum Sammeln
Max Payne
Remedy sorgt für frischen Wind im Action-Genre
Die Siedler 3
Ausführliche Reportage über den Beta-Test
Need for Speed 3
Electronic Arts bringt das Rennspiel des Jahres
Tomb Raider 3
Noch sportlicher, noch cleverer, noch echter: 10 Seiten über das Comeback des Jahres und Lara Crofts drittes Abenteuer
Aktuell im Test: Grand Prix Legends, Rainbow Six und Racing Simulation 2.
Hardware: Die neuen Grafikchips. Tips & Tricks: Knights & Merchants.
Tomb Raider 3 ▪ Racing Simulation 2 ▪ Grand Prix Legends ▪ Die Siedler 3 ▪ Need for Speed 3
11 98
4 398336 106500



WHATS UP?

Messefieber

Sonntag,

Schluß! Aus! Vorbei! Nix geht mehr! In großen Lettern prangt das Wort „Ausverkauft" auf dem überdimensionalen Werbeplakat. Denn am frühen Morgen des letzten Messe-Tages ist es soweit: Ein glückseliger Käufer ersteht das letzte Exemplar der druckfrischen *PC Games 10/98*, mißgünstig beäugt von jenen, die leer ausgehen und auf den Mittwoch warten müssen. Auch die angelieferte Extra-Palette hat – wie schon vor zwei Jahren – nicht ausgereicht, um die große Nachfrage zu befriedigen. Unser CeBIT Home-Messe-Fazit: Schön war's. Voll war's. Und vor allem ohrenbetäubend laut. Die Redaktion dankt allen Besuchern des *PC Games*-Stands für die vielen Anregungen, die wir aus Hannover mitnehmen konnten.

Dienstag,

Märchen haben Sie während der Bundestags-Wahlkampfphase genug gehört, jetzt bricht wieder die Zeit für unbequeme Wahrheiten an. Zum Beispiel diese: Ergiebig war die ECTS in London nicht gerade. Über die meisten Monitore flimmerten lediglich neue Versionen von Spielen, die bereits auf der E3 zu sehen waren. Dennoch haben wir auf unseren Streifzügen durch die Hallen eine ganze Reihe interessanter Neuheiten entdeckt (*Max Payne, Star Trek: New Worlds, Shadow Company, Galleon* usw.), über die wir Sie im News-Teil sowie in gesonderten Previews ausführlich informieren.

Freitag,

Okay, es hat etwas länger gedauert, aber dafür ist das „neue" Coming Up umso interaktiver geworden: Dem Wunsch vieler Leser entsprechend finden Sie auf der Cover-CD-ROM eine aktualisierte Aufstellung aller wichtigen Titel, die in den nächsten Monaten erscheinen werden. Auch im Heft selbst werden wir künftig einen Überblick geben, was wann von wem auf den Markt kommt – unser Layout arbeitet bereits an einer innovativen Lösung für diese Rubrik, die in der Ausgabe 12/98 eingeführt wird.

Montag,

„Könnt Ihr nicht noch mal die Komplettlösung zu *Baphomets Fluch* abdrucken?", „Hilfe – ich komme bei *Z* nicht weiter..." – viele *PC Games*-Leser haben sich seinerzeit Tips & Tricks zu den Mega-Hits aus Topwares Spiele-Sammlung *Gold Games 2* gewünscht. Was damals aus Platzgründen scheiterte, wollen wir diesmal konsequent umsetzen: Die besten Tips zu den besten Klassikern der besten Compilations! Den Anfang macht *Best of Games Vol. 1* (siehe Seite 24): Im Tips & Tricks-Teil haben wir für Sie eine Fülle an Kniffen zu Referenztiteln wie *Dungeon Keeper, Der Industrie-Gigant* und *Command & Conquer Gold* zusammengestellt. Falls Sie sich eine Komplettlösung zu einem bestimmten Spiel wünschen: Im Impressum steht, wie Sie uns erreichen können.



Donnerstag,

Riesen-Resonanz auf die neue Rubrik „Feedback": Zu Tausenden flattern uns Postkarten und Briefe ins Haus, und auch die Webmasterin der *PC Games*-Homepage meldet enormes Interesse. Viele *Commandos*-Spieler lassen sich die Chance nicht entgehen, ihr Votum abzugeben. Sie können sich jetzt schon sicher sein: Der Einsatz hat sich allemal gelohnt – auch für diejenigen, die diesmal bei der Verlosung der Preise leer ausgegangen sind. Alle wichtigen Computerspiele-Hersteller haben erklärt, daß sie diese Serie mit größtem Interesse verfolgen und die Ergebnisse bei der Entwicklung ihrer Spiele berücksichtigen. Also, jeden Monat mitmachen – mehr dazu auf Seite 190.

Dienstag,

Lara Croft ist einfach die Größte! Zu dieser Einsicht gelangt man nicht nur nach der Lektüre der *Tomb Raider 3*-Titelstory ab Seite 30: In dieser und in den nächsten fünf Ausgaben präsentiert Ihnen *PC Games* jeweils eine Folge eines sechsteiligen Mega-Starschnitts – einzeln ein praktischer Monatskalender mit sexy Motiven der Abenteurerin, aneinandergeklebt ein exklusiver Wandschmuck, um den Sie Freunde und Kollegen sicherlich beneiden werden.

Samstag,

Hat sich der Deutschland-Urlaub von US-Korrespondent Stangl doch gelohnt: Die Testversion von *NHL 99* ist da! Für einen fundierten Review ist es allerdings zu spät – vor allem deshalb, weil die vielen *NHL*-Fans unter den *PC Games*-Lesern zu Recht präzise Performance-Angaben („Läuft's auf einem Pentium 200 mit 3Dfx-Karte noch mit allen Details?") erwarten. Das Warten auf das gestrenge Urteil unserer Sportspiel-Abteilung lohnt sich: Für die kommende Ausgabe versprechen wir Ihnen einen Langzeit-Test der Eishockey-Simulation – da bleibt keine Kufenrille unanalysiert.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und einen sonnigen Oktober wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT



Tomb Raider 3

Lara Croft ist zurück. Und sie will den ewigen Kritikern und Nörglern beweisen, daß sie mehr zu bieten hat als eine ausgesprochen gute Figur. Bei Tomb Raider 3 besinnt sich Core Design alter Tugenden und konzentriert sich wieder auf das Adventure, indem der Actiongehalt ein wenig zurückgenommen wird. Was Sie bei Tomb Raider 3 erwarten wird, erfahren Sie ab Seite 30.

30



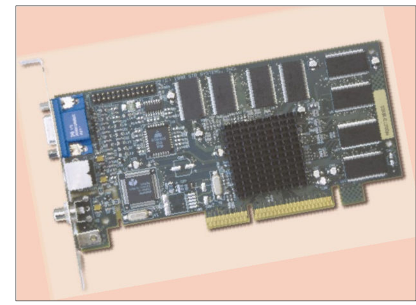
84 Die Siedler 3
Im September veranstaltete Blue Byte den größten Beta-Test in seiner langjährigen Geschichte. Unsere Eindrücke von dieser Version lesen Sie ab Seite 84.



52 Max Payne
Remedy will mit Anleihen bei John Woo und Quentin Tarantino frischen Wind in das Genre der Actionspiele bringen. Ob es den Finnen gelingt, lesen Sie ab Seite 52.



116 Grand Prix Legends
Nach den hierzulande weniger erfolgreichen IndyCar Racing und Nascar Racing wendet sich Papyrus nun der Formel 1 zu.



210 Neue Chipsätze
Grafikkarten, Grafikkarten und kein Ende in Sicht. Wir haben alle neuen Boards unter die Lupe genommen. Unsere Empfehlungen finden Sie ab Seite 210.

INHALT CD-ROM



Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion von Terracide. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 226.

Demos (CD 1)

- Army Men
- Dynasty General
- F-16 Multirole Fighter
- Israeli Air Force
- MediEvil
- MiG-29 Fulcrum
- Motocross Madness
- Motorhead (3Dfx-Demo)
- O.D.T.
- Outrage
- Racing Simulation 2
- Railroad Tycoon 2
- Sports TV: Boxing
- Urban Assault
- V2000

Specials (CD 1)

- Game Commander - Das Spiele-Utility
- Meridian: Renaissance-Zugangssoftware
- MS Internet Explorer 4.0
- Redline Racer Editor
- SubSpace-Zugangssoftware
- T-Online ZugangssoftwareV1.2d

Bugfixes/Updates (CD 1)

- Banzai Bug V1.01 (deu)
- Commandos V1.1 (eng)
- Descent 3Dfx-Patch Beta 1 (eng)
- F-22 ADF 3Dfx-Patch V1.544 (deu)
- F-22 ADF D3D-Patch V1.544 (deu)
- Fatal Racing 3Dfx-Patch (eng)
- Football Soccer Manager Liga-Update (deu)
- Gunmetal V1.1 (eng)
- Longbow 2 - Display Treiber Update (eng)
- MediEvil V1.03 (eng)
- Rainbow Six - fehlende Sound-Dateien (eng)
- Rainbow Six V1.01 (eng)
- Red Baron 2 3Dfx-Patch (eng)
- Shanghai Dynasty V1.21 (eng)
- StarCraft V1.02 (eng)
- Tex Murphy V1.04 (eng)
- Total Soccer V1.32 (eng)
- Unreal OpenGL-Patch V0.91 (eng)
- Wargames Patch #1 (eng)
- Z Win98-Patch (eng)

Bonus CD-ROM (CD 2)

Demos

- 101: The 101st Airborne in Normandy
- Dance eJay 2
- Get Medieval
- Grand Prix Legends (deutsche Demo)
- Hardwar
- iF/A-18
- Carrier Strike Fighter
- Jagged Alliance 2 (deutsche Demo)
- Magix Music Maker V2000
- S.C.A.R.S. (neue Demo)
- Secrets of Africa
- Spearhead
- Tiger Woods 99
- WetrixWing
- Commander: Secret Ops



3D-SHOOTER & 3D-ACTION

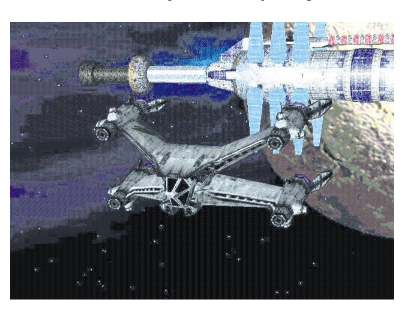
Oliver Menne schreibt über Deer Hunter & Co.

Am Anfang war *Deer Hunter*, die Wurzel des Übels. Das Spiel führte in Amerika wochenlang die Charts an, und die Hersteller fielen aufgrund des Erfolgs reihenweise in Ohnmacht. Ich kann mir die aufgeregten Chefetagen gut vorstellen: „Das ist eben der Massenmarkt, so ein Spiel brauchen wir auch unbedingt!"
Nein, brauchen wir nicht – aber wir können uns ja nicht dagegen wehren. Mit *Rocky Mountain Trophy Hunter* und *Cabela´s Big Game Hunter* stehen immer noch zwei Produkte ganz oben in den amerikanischen Charts. Eine heikle Situation, wenn man sich die möglichen Auswirkungen einmal vor Augen führt: Warum soll ein Hersteller mehrere Millionen Dollar auf den Tisch blättern, um ein Spiel entwickeln zu lassen, das letztlich weniger erfolgreich ist als diese abgedroschenen Schinken? Es gibt eigentlich keinen Grund, lautet die erschreckende Antwort.
Werfen wir noch einmal einen Blick auf die amerikanischen Charts. Dort sehen wir im August *Unreal* auf dem vierten, *Trophy Hunter* auf dem fünften Platz. Klar, *Unreal* ist beinahe doppelt so teuer, hat aber wahrscheinlich das Hundertfache in der Entwicklung gekostet – wer steht also besser da? Auch diese Antwort fällt leider allzu deutlich aus...
Ich hoffe, daß sich dieser Trend wieder legt, denn auf Spiele, bei denen ich stundenlang im knietiefen Gras liegen muß, um auf einen vorbeihoppelnden Hasen zu warten, kann ich guten Gewissens verzichten. Wenn diese grottenschlechten Produkte wenigstens technisch halbwegs akzeptabel wären, könnte man darüber vielleicht noch diskutieren, in der momentanen Verfassung sehe ich allerdings völlig schwarz.

Babylon 5

Der „Space Combat Simulator"

Star Wars, Star Trek, Babylon 5. Cendant Software kündigte bereits im April ein Computerspiel zur Fernsehserie *Babylon 5* an, jetzt gab es die erste spielbare Version zu sehen. Viel mehr als eine Handvoll Raumschiffe und ein paar nette Effekte wurden allerdings noch nicht in die funktionierende Engine integriert. Die Story wird durch Videosequenzen erzählt, für die das Entwicklerteam alle wichtigen Schauspieler der Serie verpflichten konnte.



Die Raumstationen in Babylon 5 sind vorberechnet und wirken besonders detailliert.

Descent Freespace: Silent Threat

Fans gestalten eine eigene Zusatz-CD

Bereits in Kürze soll eine Zusatzdisk zu *Descent: Freespace* auf den Markt kommen. Das Produkt trägt den Untertitel *Silent Threat* und enthält 40 neue Missionen, eingeteilt in mehrere Kampagnen. Vier neue Schiffsmodelle mit entsprechender Bewaffnung sollen für neue Spielinhalte sorgen. Der Großteil der CD-ROM stammt übrigens direkt von den Spielern, denn nachdem Interplay Ende August zu einem weltweiten Mission-Design-Wettbewerb aufgerufen hatte, konnte sich die zuständige Abteilung nicht mehr vor Einsendungen retten.

Saboteur

Schwertkampf steht im Vordergrund

Tigon entwickelt im Auftrag von Eidos Interactive ein Actionspiel, das wie eine Mischung aus *Tomb Raider* und *Fighting Force* wirkt. Die stark ausgeprägte Hintergrundgeschichte beschäftigt sich mit Ninjas und ihrem Ehrenkodex, das Schwertkampfsystem ist dementsprechend ausgetüftelt. Unterstützt werden natürlich alle gängigen 3D-Grafikkarten, erscheinen soll *Saboteur* allerdings frühestens im zweiten Quartal 1999.



Der Spieler wird in Saboteuer durch Nebencharaktere unterstützt. Hier greift ein Wolf in den Kampf ein.

TELEGRAMM

Dynamix entwickelt einen Flipper mit Rennsport-Charakter. Der Titel? *3D Ultra NASCAR Pinball*. Pandemic Studios sucht Anregungen für *Battlezone 2*. Wer eine tolle Idee hat, sollte eine eMail an battlezone2@pandemicstudios.com schicken. Funsoft gab bekannt, daß für *Indiana Jones 5* die deutsche Stimme von Harrison Fordverpflichtet werden konnte. Interplay setzt auf Prominenz: Für das Actionspiel Kingpin werden die Rapper Cypress Hill den Soundtrack abliefern.

Genesis: Aperian

Action-Strategie mit OpenGL-Unterstützung

Die Zukunft birgt wieder einmal nichts Gutes: Im Jahre 2419 wird die Menschheit von allmächtigen Konzernen beherrscht und ist durch die Überbevölkerung dazu gezwungen, unbewohnte Planeten zu besiedeln. Ihre Aufgabe? Erforschen Sie den siebten Planeten des Aperian-Systems und rechnen Sie dabei mit Gegenwehr. Die technischen Features lassen auf eine packende Präsentation schließen: Durch die Unterstützung von OpenGL will der Hersteller Novastorm für neuen Schwung im Genre sorgen – natürlich werden aber auch alle anderen 3D-Standards nicht vernachlässigt.



Selbst die Eroberung trostloser Wüstenfelder kann für das Überleben der Menschheit von äußerster Wichtigkeit sein.

Hired Guns

Psygnosis nutzt auch die Unreal-Engine

Ob Epic Megagames da noch den Durchblick behalten kann? Mit Psygnosis hat sich nun ein weiterer Entwickler für die Lizenzierung der *Unreal*-Engine entschieden. Bei *Hired Guns* handelt es sich um einen Cyberpunk-Thriller, bei dem die Action-Komponenten zwar überwiegen, strategische Elemente aber dennoch nicht zu kurz kommen sollen. Gespielt wird ein Team aus bis zu vier Söldnern, das durch verwüstete Landschaften und hochtechnisierte Gebäudekomplexe geführt werden muß. Erscheinen soll das von Devil´s Thumb entwickelte Remake des Amiga-Klassikers noch im November.



& ROLLENSPIELE ADVENTURES

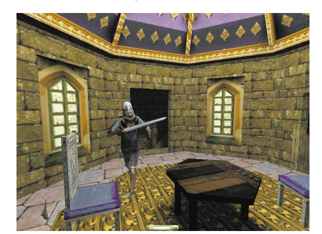
Thomas Borovskis ist diesmal ganz schön genervt!

"**Aufhören!!!** Laßt mich endlich in Ruhe mit diesem Quatsch! Und bitte: löscht mich aus dem Verteiler" – Auch ein weltoffener und friedliebender Zeitgenosse, wie ich es bin (sie erinnern sich vielleicht an die letzte Ausgabe?), fährt hin und wieder mal aus der Haut. Das mußten jüngst all diejenigen Leute erfahren, die meine e-Mail-Adresse in Ihrem Verteiler haben und glauben, sie müßten mich **mindestens einmal stündlich** mit einer Clinton-Karrikatur, einem Clinton-Witz, einem Clinton-Videoclip, einem Clinton-Zitat oder einer Clinton-Parodie unterhalten. Oral Office? Haha – da kommt Freude auf! Monica "Blowinsky"? Hoho – was habe ich gelacht! Es ist schon erstaunlich, **mit welchem Feuereifer** die Internet-Gemeinde sich an der Schlammschlacht um den US-Präsidenten beteiligt. Angesichts der Tatsache, daß das sogenannte Ermittlungsprotokoll zuerst im Internet und erst dann in den Zeitschriften veröffentlicht wurde, ist das wohl auch kein Wunder. Trotzdem – **es nervt langsam!** Was mir nun wirklich Sorgen macht, ist die laue Vorahnung, daß bald irgendeine **Frohnatur von Spieledesigner** das enorme wirtschaftliche Potential in der Geschichte wittern wird. Nachdem die Jagd-Simulation *Deer Hunter* problemlos Platz 1der US-Spielecharts erklimmen konnte, wundert mich ohnehin nichts mehr. Eine feucht-frivole Wirtschaftssimulation in der Machart von *Wet* wäre zwar nicht schön, aber durchaus vorstellbar. Oder noch schlimmer: ein kostenloser Screensaver à la *Virtual Monica*. **Würg!** Ich kann mir nur wünschen, daß Sie für so etwas kein Geld ausgeben würden. Bei einem Großteil der Amerikaner wäre ich mir da allerdings nicht so sicher – siehe *Deer Hunter*. Hoffentlich habe ich jetzt keine **schlafenden Hunde** geweckt...

System Shock 2

Erste Infos zum 3D-RPG

Erste Details zu *System Shock 2* gaben die Looking Glass Studios unlängst bekannt. Das 3D-Rollenspiel mit Science-Fiction-Story wird von den Irrational Studios und Looking Glass im Verbund entwickelt und vom Computerspiele-Riesen Electronic Arts vertrieben. *System Shock 2* basiert einer erweiterten Version der *Thief: The Dark Projekt*-Engine und wird über 16 Bit-Farben sowie eine dynamische Beleuchtungs-Engine verfügen. Im Spiel werden außerdem verbesserte RPG-Features eingeführt (Charaktergenerierung und -entwicklung), ebenso ein besonders pfiffiges Inventory sowie ein interessanter Multiplayer-Modus.



Die Engine von Thief (im Bild) wird für System Shock 2 noch weiter verfeinert.

Diablo 2

Jetzt doch mit Hardware-Beschleunigung

Wie Blizzard auf der ECTS-Messe in London überraschend bekanntgab, wird der mit Spannung erwartete *Diablo*-Nachfolger nun doch 3Dfx-Unterstützung bieten. Designer Bill Roper: "Wir wollen sehen, wie wir die Funktionen eines 3D-Beschleunigers in einer 2D-Engine nutzen können". Neben einer verbesserten Frame-Rate sollen vor allem die vielfältigen Zaubersprüche und Spezialeffekte wie Nebel oder transparentes Wasser von der optionalen Voodoo-Unterstützung profitieren.



Mit 3Dfx-Unterstützung kommen Zaubersprüche besonders gut zur Geltung.

Morpheus

Nachschub für Myst-Freaks

Das noch für diesen Herbst geplante Render-Adventure Morpheus verspricht vor allem den Myst-Fans glänzende Unterhaltung. Allerdings sollte man nicht voreilig sein: Die zahlreichen Puzzles, die sich der Hersteller Soap Bubble Productions erdacht hat, sollen – anders als bei Myst – gut und schlüssig in die Handlung integriert sein. Unter www.morpheusgame.com gewährt die spielbare Demoversion einen kleinen Vorgeschmack.



Welche Knobelei sich wohl hinter dieser eigenartigen Installation verbergen mag? Der Hersteller Soap Bubble Productions verspricht in die Handlung integrierte Puzzles.

Legacy of the Watchers: Nightfall

Zauberstab statt Mega-Wumme

Ein waschechtes Rollenspiel auf Basis einer "Total Quake Conversion" – wie soll denn das funktionieren? Wardsix Games zeigt, daß dies offensichtlich möglich ist. Allerdings halten die Entwickler ihre *Quake*-Verfremdung für so genial, daß sie kaum Informationen darüber preisgeben. Zitat von der Web-Seite des Herstellers: "Natürlich läuft man immer noch herum und macht Sachen kaputt. Aber währenddessen erkundet man RPG-Elemente und löst strategische Puzzles." (www.wardsix.com)



Mit dem indizierten Quake haben solche Bilder bestimmt nicht mehr viel zu tun.

TELEGRAMM

Take 2 arbeitet derzeit an einem Render-Adventure im *Myst*-Stil. Das Öko-Adventure *Biosys* dreht sich um eine Katastrophe, die das Weiterleben der Menschen gefährdet. Lobenswert: Neben dem Knobelspaß soll *Biosys* auch biologische Zusammenhänge vermitteln. Aufgrund von "jüngsten Änderungen und Modifikationen in der Game Engine" (O-Ton Sierra) verschiebt sich die Veröffentlichung des Grusel-Adventures *Gabriel Knight 3* auf den Frühling 1999. Wie auf der WWW-Seite von Macromedia zu lesen (www.shockrave.com), wird zeitgleich zur DVD-Veröffentlichung von *Riven* auch eine kostenlose Online-Version des beliebten Adventures ins Netz gehen. Das Angebot beschränkt sich allerdings nur auf die Puzzles.



SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner steht die Halskrause nicht.

Als selbsternannter Simulationsexperte darf man sich guten Gewissens einbilden, **ein begabter Pilot, ein begnadeter Kleintierzüchter und ein grandioser Autofahrer** zu sein. Nach mehreren Stunden Fahrt mit *Colin McRae Rally* entwickelt man ein derart feines Gefühl für das Fahrverhalten der simulierten Fahrzeuge, daß auch in engen Waldwegen Höchstgeschwindigkeiten weitgehend ungefährlich sind – sogar bei Dunkelheit und Regen. Aber entweder lassen sich die am PC gewonnenen Fähigkeiten **nicht direkt in das wirkliche Leben übertragen** oder die Rallysimulation, der ich selber letzten Monat eine Traumwertung von 87 Prozent gab, **läßt wichtige Aspekte völlig unbeachtet.** Jedenfalls fuhr ich letztens fröhlich über die Autobahn – bei Dunkelheit und Regen. Als der Regen stärker wurde, war ich noch völlig unbeeindruckt, schließlich kannte ich dank *Colin McRae* die geeignete Gegenmaßnahme: Scheibenwischer einschalten. Als der Wagen den Kontakt mit der Fahrbahn verlor, auf dem Regenwasser dahin glitt und langsam eine Pirouette ausführte, wurde ich unsicher. Mit *Colin McRae* ist mir so etwas nie passiert. Feuerknopf drücken? Schnell einen Cheat eingeben? Neu booten? Die Fahrschule hat mir auch nichts sinnvolleres mit auf den Weg gegeben: Kupplung treten und so tun, als ob nichts wäre. Diese Alternative hat jedenfalls kein nachahmenswertes Ergebnis geliefert: das Auto wartet auf die Schrottpresse und die verordnete Halskrause harmoniert nicht mit meinen Hemden. Was falsch gelaufen ist? Schwer zu sagen, aber möglicherweise war ich einfach zu langsam. Bei *Colin McRae* kommt man schließlich auch auf keinen grünen Zweig, wenn man mit Tempo 100 über gut ausgebaute Asphaltstraßen fährt...

Driver's Education ´99

Fahrausbildung am Autosimulator



Was für Piloten längst Standard ist, wird nun auch für Autofahrer interessant. Der US-amerikanische Bundesstaat Utah plant, zur Verkehrserziehung in den Highschools das Programm *Driver's Education '99* einzusetzen. Eine Spende des KFZ-Versicherers Allstate Insurance ermöglicht die Investition in 150 Programmpakete. Die *Driver's Education*-Serie wird seit 1996 im Jahresrhythmus von dem Simulationsspezialisten Dynamix veröffentlicht.

Driver's Education ist die einzige Fahrsimulation, bei der man auf Verkehrsregeln achten muß.

Fly!

Konkurrenz für Flight Unlimited und Pro Pilot

Terminal Reality, bekannt durch *Monster Truck Madness* und *Fury3*, wendet sich den ernsthaften Simulationen zu. *Fly!* soll ähnlich realistisch wie die aktuellen Vorzeige-Flugsimulationen *Flight Unlimited*, *Pro Pilot* und *MS Flight* sein, dabei aber eine schönere Grafik und ein besseres Fluggefühl bieten. Leider ist *Fly!* seinen Konkurrenten auch im Tiefflug sehr ähnlich: in Bodennähe erweist sich der Untergrund als Ansammlung von gigantischen Farbklecksen. Ob Terminal Reality einen schönere Lösung findet, wird sich im späten Frühling nächsten Jahres herausstellen.



Die wenigen Bodenobjekte wirken selbst aus großen Höhen wie Fremdkörper.

Red Baron 3D

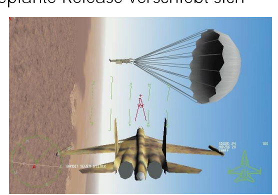
Eigenes Online-Forum für geplagte Red Baron 2-Piloten

Unter der Internetadresse http://www.redbaronplayers.com ist ab sofort alles zu finden, was zu diesem Thema bislang auf den WWW-Seiten von Sierra lag. Die nicht enden wollende Flut von hilfesuchenden Spielern, vermeintlichen Fehlermeldungen und hämischen Kommentaren war wohl der Auslöser für diesen Schritt. Dynamix bietet unter dieser Adresse auch Spieletips, Farbschematas zum downloaden und aktuelle Neuigkeiten zu *Red Baron 2* und *Red Baron 3D*.

Fighter Pilot

Dieser Flug hat Verspätung

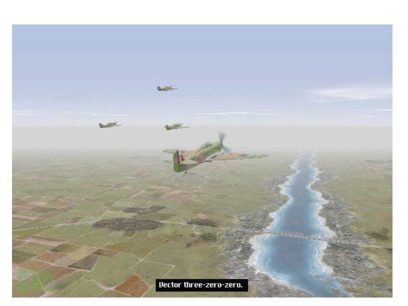
Noch immer schweigt sich Janes über die Actionsimulation *Fighter Pilot* aus. Das Spiel, das technisch auf der *F-15*-Engine basiert, wurde bereits vor etlichen Monaten der Fachpresse vorgeführt – seitdem wurden nur noch einzelne Screenshots veröffentlicht. Der ehemals für Weihnachten 98 geplante Release verschiebt sich nun bis weit in das nächste Jahr. Bis dahin hofft man, die Geschwindigkeitsprobleme in den Griff bekommen zu haben.



European Air War

Microprose zieht Flugsimulation zurück

Aufgrund massiver Programmfehler sah sich Microprose genötigt, den Veröffentlichungstermin der Flugsimulation *European Air War* zu verschieben. Das Problem sind sporadisch auftretende Falschfarben und Abstürze, die vermutlich von schlecht programmierten Grafiktreibern mitverursacht werden. Da die hochkarätige Flugsimulation noch rechtzeitig für das Weihnachtsgeschäft fertig werden soll, zog man zahlreiche Programmierer zu dem Projekt hinzu.



Die Mes und Spitfires werden auf ihren Einsatz noch einige Zeit warten müssen.





Petra Maueröder hat ein Loch im Bauch

Planet Erde, 20. Jahrhundert, 27/08/98, 12.20 MEZ. CeBIT Home, Hannover, Stand E26. **Belagerungszustand.** Kontaktaufnahme erfolgt durch Anrempeln, Angrinsen, Anpirschen. Einer faßt sich ein Herz: Sind Sie nicht die von *Power Play*, äh, quatsch ...*PC Player*, nein, ich mein...*PC Games*? Ist Rainer Rosshirt auch da? Was ist eigentlich Ihr Lieblingsspiel? Kommen der Menne und der Borovskis auch vorbei? Bleibt der Stangl jetzt eigentlich für immer in Amerika? Wieso hat StarCraft nur 90% bekommen? Erscheint *Die Siedler 3* noch in diesem Jahr? Was halten Sie von *Tomb Raider 3*? Darf ich ein Foto von Ihnen machen? Haben Sie schon mal Peter Molyneux getroffen? Wird *Diablo 2* so gut wie *Diablo*? Gibt es schon eine Demo von *Need for Speed 3*? **Kann man die Zeitschrift einfach mitnehmen oder muß man die bezahlen?** Warum wird auf dem Westwood-Stand kein *C&C 3* gezeigt? Macht's Ihnen was aus, auf dem Heft zu unterschreiben? Testet Ihr *SimCity 3000* in der nächsten Ausgabe? Können Sie Echtzeit-Strategiespiele überhaupt noch sehen? Wann bekomm, ich mein Honorar für den Kurztip? **Dürft Ihr die Testmuster behalten oder müßt Ihr sie den Herstellern zurückschicken?** Ist die neue *PC Games* wirklich schon ausverkauft? Haben Sie Pins? Haben Sie Aufkleber? Haben Sie Poster? Gehen Sie bloß zur Toilette, oder sind Sie dann ganz weg? **Sagen Sie mal, nervt Sie das eigentlich gar nicht, wenn Ihnen die Leute den ganzen Tag Löcher in den Bauch fragen? Ehrlich gesagt: Nein.** Denn bei allem Trubel blieb genügend Zeit für feingeistige Diskussionen zum Thema „Der optimale Fußballmanager" oder „Was ich mir für den Wertungskasten wünsche". **Ob ich mich auf die CeBIT Home 2000 freue?** Und ob! Bei der Gelegenheit nehm ich dann aber ein paar Kollegen zur Verstärkung mit.

Casino-Kit

Theme Spielcasino

Roulette-Tische statt Achterbahnen, Croupiers statt Popcorn-Verkäufer: In der Wirtschaftssimulation *Casino-Kit* von Creative Edge dürfen Sie Ihr eigenes Casino einrichten. Aus einer bescheidenen Spielhalle wird mit der Zeit ein gigantischer Vergnügungstempel, dem Sie nach dem Vorbild berühmter Las Vegas-Hotels wie Caesar's Palace oder Treasure Island auch ein individuelles Thema verpassen können. Geplant ist das Casino-Kit für den April 1999.



Der Grafik-Stil orientiert sich an Bullfrogs Freizeitpark-Simulation Theme Park.

Braveheart

Schotten-Epos in 3D

Hieß früher *Tartan Army* und trägt ab sofort den Namen des Oscar-gekrönten Leinwand-Gemetzels: Nach dem Erwerb der *Braveheart*-Lizenz von Paramount Pictures paßt Eidos Interactive nicht nur die Story des *Myth*-ähnlichen 3D-Strategiespiels an; bis zum Release im Sommer 99 sollen auch Bilder, Dialoge und Videosequenzen aus dem Mel Gibson-Streifen eingebaut werden. 16 Clans werden sich bei wechselnden Jahreszeiten sowie Tag- und Nachtzyklen in den schottischen 3Dfx-Highlands bekriegen.



Kostüme und Waffen sollen sich an historischen Vorbildern orientieren.

Bundesliga 99

Fußballmanagement von EA Sports



Anders als beim BM 98 stimmt hier das Datenmaterial bis aufs i-Tüpfelchen.

„Nüchterner als Harald Juhnke im Buttermilchrausch" ,urteilte *PC Games* über den *FIFA Soccer Manager.* Damit der Nachfolger des EA Sports-Fußballmanagers voll den Geschmack der *Anstoss 2*-Klientel trifft, wird das Programm von einem deutschen Entwicklungsteam speziell für den hiesigen Markt komplett umgekrempelt, was sich vor allem in einem komplexeren Wirtschafts-Anteil äußerst. *Bundesliga 99* enthält als einziger Titel seiner Art die Original-Vereins- und Spielernamen der aktuellen Saison (siehe auch Business-News) und bietet 3D-Spielszenen in *FIFA 98*-Qualität, kommentiert von Wolf-Dieter Poschmann. Geplanter Veröffentlichungstermin: Ende Oktober.

WarCraft 2/StarCraft

Geschenk-Ideen für den Gabentisch

Was ist das: Es ist ca. 16 cm lang, aus hochwertigem Plastik, kostet rund 20Mark, und man kann jede Menge Spaß damit haben? Richtig: eine Original Blizzard-Action-Figur, die nach den Vorbildern aus *WarCraft 2* und *StarCraft* modelliert wurde. Die fünf handbemalten, voll beweglichen Figuren (Orc-Grunzer, Krieger, Protoss-Zealot, Terran-Marine, Zerg-Hydralisk) erscheinen in den USA pünktlich zum Weihnachtsgeschäft. Ob die Sammelstücke auch in Deutschland angeboten werden, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.







Viel zu schade für Kinderhände: die prächtigen Action-Figuren von Blizzard.

Skullcaps

Haarsträubendes Strategiespiel



Die Skullies bewohnen unter anderem Schnee-, Wüsten- und Vulkan-Welten.

Einen abgefahrenen Mix aus *Siedler 2*, *Lemmings* und *Z* plant Creative Edge für den Novemer ´98. In *Skullcaps* kämpfen die niedlichen glatzköpfigen Skullies 50 Missionen lang gegen die fiesen Hairies. Dabei nutzen sie über 40 verschiedene Waffen (darunter Bomben, Minenfelder, Fallgruben und explodierende Kühe), die zuvor von den Wissenschaftlern per „Tierversuch" entwickelt werden. Das mit Überraschungen gespickte, mehrspielerfähige *Skullcaps* wird auch 3D-Grafikkarten unterstützen.

Die Siedler von Catan

Brettspiel-Umsetzung vom Siedler 2-Team?

Nach Informationen des Handelsmagazins MCV plant die deutsche Eidos Interactive-Niederlassung eine PC-Umsetzung des Brettspiel-Bestsellers *Die Siedler von Catan*. Inklusive Ergänzungs-Packs hat sich das mehrfach ausgezeichnete „Spiel des Jahres" von Kosmos bereits über drei Millionen mal verkauft. Und wer würde sich für die Umsetzung besser eignen als die *Siedler 2*-Macher von Funatics? Zwar will Eidos entsprechende Spekulationen bislang weder bestätigen noch dementieren, doch spricht einiges dafür, daß die Mülheimer Neugründung die Umsetzung übernehmen wird.





Florian Stangl will Airbags

Ich find's ja echt dufte, daß es endlich Lenkräder mit Force Feedback gibt. Allerdings fehlen mir zwei entscheidende Komponenten: **Zum einen bewegt sich das Lenkrad bei einem Crash nicht heftig vor und zurück, zum anderen kommt mir kein Airbag entgegengeploppt.** Schade eigentlich, weil mir so eigentlich das perfekte Gefühl der Sicherheit fehlt. Mal angenommen, es gibt in Kürze ein Lenkrad, das mich bei einem Crash brutal nach vorne reißt. In Ermangelung adäquater Bürostühle mit Sicherheitsgurten würde ich schlicht und ergreifend mit der Nase volle Kanne an den Monitor krachen. **Ganz abgesehen davon, daß es total wehtun würde, könnte dabei auch der Bildschirm zu Schaden kommen oder auch nur beschmutzt werden.** Muß das sein? Könnte man nicht besser einen kleinen Luftballon ins Gehäuse stopfen, eine Sprengladung hinterherstecken und das dann bei einem Zusammenstoß auslösen? Bleibt die Frage: Welcher arme Mensch muß die Beta-Tests über sich ergehen lassen? Stellen Sie sich mal vor, Microsoft liefert mit DirectX7 einen speziellen Airbag-Treiber aus, der noch einen Bug enthält. Möglicherweise explodiert das Lenkrad, oder der Luftballon bläht sich mitten im Spiel völlig unmotiviert auf, nimmt Ihnen die Sicht, und der Rundenrekord ist im Eimer. Trotzdem bin ich weiter begeistert von noch realistischeren Steuergeräten. Jeder Wagen, der was auf sich hält, besitzt mindestens einen Airbag, also bitte auch mein PC-Lenkrad. **Bin ja mal gespannt, wann es die erste Force Feedback-Tastatur gibt, bei der mir dann die einzelnen Tasten entgegenspringen.** Ein Spaß für die ganze Familie: Einer spielt, die anderen fangen Tasten.

Powerslide

GT schickt Sie über Stock und Stein

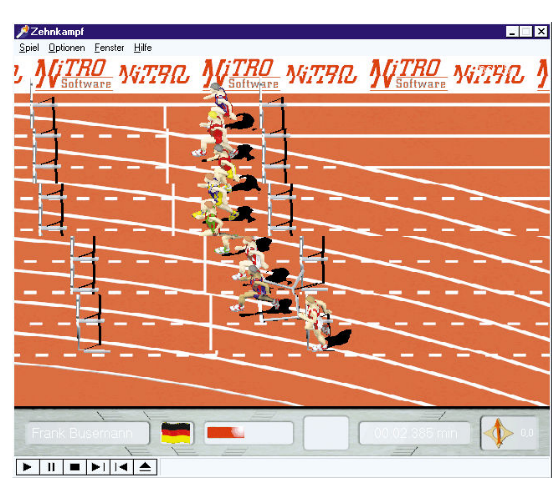
POD im Dreck – *Powerslide* erinnert spontan an eine Off Road-Variante von Ubi Softs Rennspiel. Blitzschnelle Grafik und vor allem höchst abwechslungsreiche Rennstrecken ermöglichen es Ihnen, Abkürzungen zu suchen und spektakuläre Sprungeinlagen auf den Monitor zu zaubern. Gefahren wird der Off Road-Idee entsprechend durch Sümpfe und zwischen Sanddünen oder auch zerstörten Städten. Eine 3D-Grafikkarte wird zwar vorausgesetzt, doch sollen Sie dann laut GT Interactive in den Genuß von bis zu 300.000 gleichzeitig dargestellten Polygonen kommen – und das bei konstanten 60 Bildern pro Sekunde. Geplanter Erscheinungstermin ist der November ´98.



Powerslide ist ein futuristisches Off Road-Rennspiel mit pfeilschneller Grafik.

Frank Busemanns Zehnkampf

Leichtathletik aus deutschen Landen



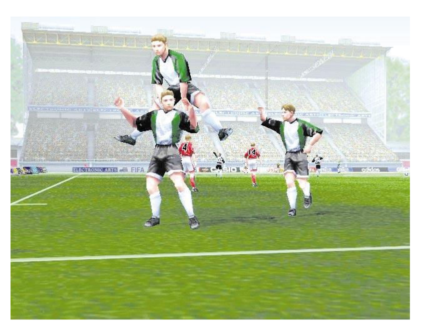
Frank Busemanns Zehnkampf dürfen Sie auch zu siebt im Netz spielen.

Greenwood bastelt gerade mit *Frank Busemanns Zehnkampf* an einer ausgefeilten Simulation der verschiedenen Leichtathletik-Wettbewerbe. Mit Wettkämpfen wie Stabhochsprung, Hürdenlauf oder Weitsprung könnte wieder das gute, alte Decathlon-Fieber Einzug auf den heimischen PC halten. Da Sportspiele mit menschlichen Gegnern gleich nochmal so viel Spaß machen, dürfen bis zu acht Teilnehmer über Modem, Netzwerk und Internet um die entscheidenden Hundertstelsekunden kämpfen. Als besondere Herausforderung können Sie sich direkt mit den Leistungen von Frank Busemann messen und auch jede Disziplin einzeln anwählen. Erscheinen soll *Frank Busemanns Zehnkampf* im vierten Quartal 1998.

FIFA 99

EA veröffentlicht erste Bilder

Dicke Überraschungen dürfen Sie bei *FIFA 99* nicht erwarten. Die Grafik wurde stellenweise verbessert und zeigt nun deutlich unterschiedliche Größen der Spieler und neue Lichteffekte. Wichtiger ist das Feintuning beim Gameplay: Die Kicker sollen nun flotter und direkter auf die Aktionen des Spielers reagieren und mit neuen Möglichkeiten für aufregende Torschüsse und Defensiv-Aktionen aufwarten. An der Künstlichen Intelligenz wurde selbstverständlich ebenfalls gefeilt, damit sich Ihre Mitstreiter geschickter im Raum plazieren und der Spielverlauf noch realistischer wird. *FIFA 99* wird möglicherweise noch vor Weihnachten erscheinen.



FIFA 99 soll neben grafischen Verbesserungen auch besser spielbar sein.

TELEGRAMM

In *Viper Racing* von Sierra scheuchen Sie die 700 PS schwere Dodge Viper über mehrere Kurse, um das dabei verdiente Preisgeld in rund 40 Upgrades zu stecken. Die Simulation soll noch diesen Herbst erscheinen. Die Zusammenarbeit mit Fox Sports soll sich für Gremlin auszahlen: *Actua Hockey 2* enthält die NHL-Lizenz und basiert auf einer komplett neuen 3D-Engine. Nochmal Gremlin: Mit *Actua Soccer 3* wollen die Engländer gegen Ende des Jahres erneut EA Sports die Stirn bieten. *Actua Tennis* soll in den nächsten Wochen erscheinen und Blue Bytes *Game, Net & Match* Kunden weglocken.



& BUGFIXES UPDATES

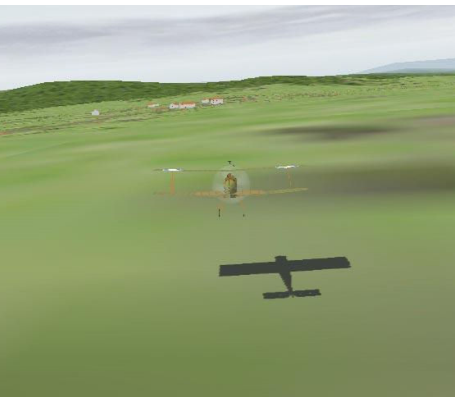
Hier finden Sie alle aktuellen Versionsnummern

Spiel	Version	Ausgabe
Age of Empires	v1.0b	7/98
Anno 1602	v1.03	8/98
Banzai Bug	v1.01	11/98
Beast Wars	Euro-Patch	8/98
Commandos	v1.1	11/98
Creatures	v1.04	9/98
Dark Reign	v1.4	9/98
Descent: Freespace	v1.2	8/98
Diablo	v1.05	8/98
Die by the Sword	v1.04	8/98
Dominion	v1.1	10/98
F1 Racing Simulation	v1.09	7/98
F-22 ADF	v1.544	11/98
Fatal Racing	3Dfx	11/98
FIFA 98	v1.4	8/98
FIFA 98	Voodoo²	7/98
Final Fantasy VII	Riva 128	10/98
Flying Corps Gold	v1.11y	7/98
Formel 1 97	Voodoo²	7/98
Gex 3D	Patch	9/98
Gunmetal	v1.1	11/98
Incubation Mission	v1.51	7/98
Jazz Jackrabbit 2	v1.21	7/98
Kick off 98	v1.10a	10/98
Longbow 2	v2.09e	10/98
Longbow Gold	3Dfx	10/98
M.A.X. 2	v1.3	9/98
M1 Tank Platoon 2	v1.2	8/98
Mech Commander	v1.8	9/98
MediEvil	v1.03	11/98
Might and Magic 6	v1.1	9/98
Monopoly Star Wars	v1.03b	7/98
Monopoly: WM-Edition	Patch	8/98
Moto Racer	v3.22	9/98
Motorhead	v1.4	9/98
Myth	v1.3	10/98
Pandemonium	Cyrix	10/98
Panzer Commander	v1.1	10/98
Plane Crazy	v1.1	9/98
Pro Pilot	v1.02	8/98
Rainbow Six	v1.01	11/98
Red Baron 2	3Dfx	11/98
Red Baron 2	v1.05	7/98
Sega Touring Car	v1.2	7/98
Seven Kingdoms	v1.11	7/98
Shanghai Dynasty	v1.21	11/98
Soldiers at War	v1.1	10/98
Spec Ops	v1.3	9/98
Starcraft	v1.02	11/98
Tex Murphy	v1.04	11/98
Total Annihilation	v3.1	10/98
Total Soccer	v1.32	11/98
Unreal	OpenGL v0.91	11/98
Unreal	v2.09 Beta	9/98
Wargames	Patch	11/98
X-COM: Interceptor	v1.2	9/98
Z	Win98	11/98

Red Baron II

3D-Unterstützung früher als erwartet

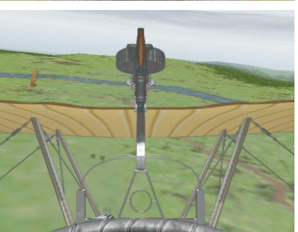




Die 3Dfx-Version (rechts) verbirgt jetzt zwar die riesigen Pixel auf den Landschaften, hat aber im direkten Vergleich deutlich an Kontrast und Farbe verloren. Die dreidimensionalen Wolkenfelder verlangen ebenfalls nach zeitgemäßer 3D-Hardware.

Überraschend erschien Sierras 3D-Patch nicht wie angekündigt im Oktober, sondern ist bereits jetzt verfügbar. Er beinhaltet nicht nur die seit langem geforderte 3D-Grafik, sondern fügt der Simulation auch ein weiteres Flugmodell hinzu. Das „authentisch" genannte Flugverhalten geht weit über die beiden bislang vorhandenen Schwierigkeitsgrade hinaus, wird aber auch Asse noch herausfordern können. Zahlreiche Programmfehler wurden behoben, so daß nun alle Flugzeuge abheben können, Kampagnen erst am Ende des Kriegs beendet und keine 30 gleichartigen Medaillen verliehen werden. Die 3D-Unterstützung macht einen weniger durchdachten Eindruck: Obwohl die Programmierer seit einem halben Jahr daran arbeiteten, werden ausschließlich Voodoo- und Voodoo²-Karten unterstützt. Besitzer solcher Grafikkarten profitieren nun von einem weicheren Flugverhalten, besserer Sicht und weichgezeichneten Pixeln. Auf die kräftigen Farben und die vorgetäuschten Details der Softwareversion muß man nun allerdings verzichten. Der englischsprachige Patch funktioniert zwar mit allen Versionen, überschreibt aber leider einige deutsche Textdateien.





Auch das Cockpit sieht jetzt besser aus: Software (oben) und 3Dfx (unten).

Unreal

Neue und angekündigte Updates

Nachdem *Unreal* sogar schon auf dem Apple Macintosh sein Unwesen treibt, sind die PC-Besitzer immer noch in zwei Lager gespalten. Fein raus sind 3Dfx- und PowerVR-Anwender. Mittlerweile läuft *Unreal* auch auf dem Voodoo Rush und sogar dem brandneuen Voodoo Banshee. Auch Inhaber eines Rendition V2100- oder V2200-Chips (Hercules Thriller 3D, Jazz Outlaw 3D) dürfen sich freuen, da ein OpenGL-Patch die Lauffähigkeit ermöglicht (www.rendition.com). Karten mit i740-Chipsatz sind dank des neuesten Referenztreibers von Intel ebenfalls in der Lage, *Unreal* auf den Bildschirm zu zaubern – wenn auch mit erheblichen Problemen. Echte Sorgenkinder sind weiterhin der Riva 128 (ZX) sowie der G200 von Matrox. Nur der bisher noch nicht erschienene Direct3D-Patch von *Unreal* wird hier Abhilfe schaffen. Eine spezielle S3 Savage3D-Version von *Unreal* steht kurz vor der Veröffentlichung.







Unreal wird speziell dem neuen Savage3D-Chip von S3 angepaßt. Dank Echtfarben-Darstellungen wird diese Version sicherlich neue Qualitätsmaßstäbe setzen.



& COLLECTIONS BUDGET

In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Premier Collection (Eidos Interactive)
Tomb Raider – Director´s Cut .... DM 49,95

Sold Out (Virgin)
Dune .... DM 14,95
Goal! .... DM 14,95
Lure of the Temptress .... DM 14,95
Manic Karts .... DM 14,95
Player Manager .... DM 14,95

White Label (Virgin)
Baphomets Fluch .... DM 24,95
Cyberia 2 .... DM 29,95
Toonstruck .... DM 24,95
Z .... DM 24,95
7th Guest & 11th Hour .... DM 34,95

Neon Edition (Psygnosis)
WipEout .... DM 29,95
Destruction Derby .... DM 29,95
Ecstatica .... DM 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder .... DM 29,95
Dicsworld 2 .... DM 39,95
Lemmings 3D .... DM 29,95
Lemmings 1-3 .... DM 29,95

Classic (Electronic Arts)
ATF Classic .... DM ca. 40.-
Longbow .... DM ca. 40.-
KKND .... DM ca. 40.-
Privateer 2 .... DM ca. 40.-
USNF 97 .... DM ca. 40.-
Wing Commander 4 .... DM ca. 40.-
Bioforge Classic .... DM ca. 40.-
Crusader – No Remorse .... DM ca. 40.-
FIFA 96 .... DM ca. 40.-
Labyrinth of Time .... DM ca. 40.-
Magic Carpet 2 .... DM ca. 40.-
PGA Euro Tour .... DM ca. 40.-
Road Rush .... DM ca. 40.-
Shadow Caster .... DM ca. 40.-
Sherlock Holmes 2 .... DM ca. 40.-
Sim City .... DM ca. 40.-
Sim Isle .... DM ca. 40.-
Sim Tower .... DM ca. 40.-
Time Commando .... DM ca. 40.-
Ultima 8 .... DM ca. 40.-
Ultima Collection .... DM ca. 80.-
Wing Commander 3 .... DM ca. 40.-
Syndicate Wars .... DM ca. 40.-
Best of Voodoo .... DM ca. 50.-

Power Plus (MicroProse)
Best of Strategy .... DM 89,95

Classicline (Blue Byte)
Albion .... DM 29,95
Battle Isle 3 .... DM 29,95
Battle Team 1 .... DM 19,95
Battle Team 2 .... DM 19,95
Chewy .... DM 29,95
Die Siedler .... DM 29,95
DTVR .... DM 29,95
Historyline .... DM 19,95

Replay (GT Interactive)
3 Skulls of the Toltecs .... ca. DM 30,-
Carmageddon .... ca. DM 30.-
Deadlock .... ca. DM 30,-
Flight of the Amazon Queen .... ca. DM 20,-
Imperium Galactica .... DM 30,-
Nine – The Last Resort .... DM 20,-
Puzzle Bobble .... DM 20,-
Sensible World of Soccer 96/97 .... DM 20,-
SPQR .... DM 20,-
Williams Arcade Classics .... ca. DM 40,-
Z + Z – Expansion Set .... DM 30,-

Classics (Ikarion)
Hattrick .... DM 29,95

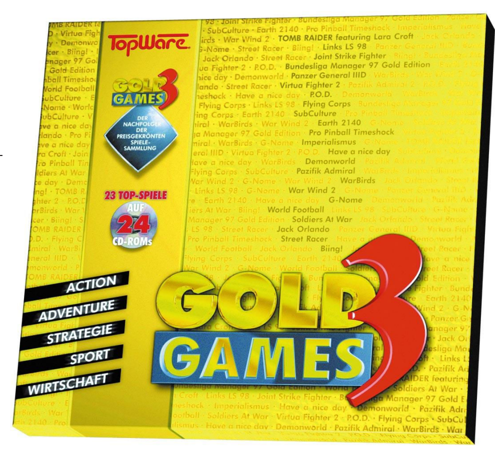
The White Label (Virgin Interactive)
Bleifuß 2 .... DM 24,95

Gold Games 3

23 Spiele für knapp 70 Mark

Sensationell ist die Zusammenstellung der Titel auf Topwares neuester *Gold-Games-Compilation.* 23 herausragende Spiele der letzten drei Jahre befinden sich auf insgesamt 24 CD-ROM, womit Sie pro Scheibe nur etwa 3 Mark bezahlen müssen. „Das deckt ja kaum die Unkosten", mag man sich da verwundert fragen. Aber Topware wissen schon, was sie tun: *Gold Games 2* verkaufte sich rund eine halbe Million mal. So werden auch diesmal wieder die Spielefreaks mit schmalem Geldbeutelchen Schlange stehen, um in den Genuß dieser Sammlung zu gelangen. Mit dabei sind nämlich Smash-Hits wie das wegweisende Action-Adventure *Tomb Raider, Jack Orlando* und die Gold-Edition des *Bundesliga Manager 97.* Auch Freunde actionreicher Strategiespiele kommen nicht zu kurz: Immerhin ein halbes Dutzend verschiedener Top-Titel dieses Genres sind hier versammelt, darunter *Demonworld*, der letztjährige Überraschungserfolg von Ikarion. Auch Simulationen gibt es bis zum Abwinken sowie die lustige Wirtschaftssimulation *Biing!* um das durchgeknallte Personal eines etwas anderen Krankenhauses.

Tomb Raider	Action-Adventure
Links LS 98	Golfsimulation
Joint Strike Fighter	Flugsimulation
Bundesliga Man. 97 – Gold Edition	Fußball-Manager
Panzer General IIID	Strategie (rundenbasiert)
Virtua Fighter 2	Kampfsportspiel
P.O.D.	Rennspiel
Flying Corps	Flugsimulation
SubCulture	3D-Action
Earth 2140	Strategie (Echtzeit)
Pro Pinball: Timeshock	Flippersimulation
Imperialismus	Wirtschaftssimulation
Have a nice Day	Rennspiel
Demonworld	Strategie (rundenbasiert)
Pazifik Admiral	Strategie (rundenbasiert)
WarBirds	Flugsimulation
War Wind 2	Strategie (Echtzeit)
G-Nome	3D-Action
Soldiers At War	Strategie (rundenbasiert)
World Football	Fußballsimulation
Jack Orlando	Adventure
Street Racer	Rennspiel
Biing!	Wirtschaftssimulation

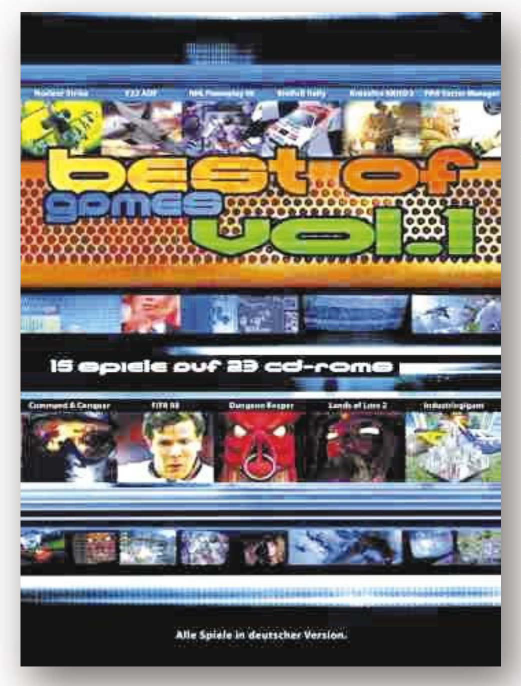


23 Spiele hat die Gold Games 3 zu bieten.

Best of Games Vol. 1

15 Top-Titel zum Preis von einem

Topwares *Gold Games 3* ist eigentlich schon sensationell genug. Müssen da im gleichen Monat auch die Branchenriesen Virgin, Electronic Arts und Infogrames fast noch einen draufsetzen und eine Spielesammlung auf den Markt bringen, die nur aus absoluten Spitzenprodukten besteht? Auf fast ebenso vielen CDs finden die Freunde und Freundinnen spannender Unterhaltung 15 Top-Titel jener drei Anbieter. EA locken mit *FIFA 98*, dem Rennspiel-Klassiker *Need for Speed 2* und dem Rollenspiel-Titel *Dungeon Keeper,* während Infogrames u. a. das lustige Adventure *Floyd* und den diesjährigen Strategie-Hit *KKND2* beisteuern. Von Virgin gibt es neben zwei schmissigen *Bleifuß*-Titeln den ersten Teil von – Achtung! – *Command & Conquer*. Auch das atmosphärische *Lands of Lore 2* fehlt hier nicht. Für alle diejenigen, die sich einige der besten Spiele des vergangenen Jahres haben entgehen lassen, ist *Best of Games Vol. 1* sicherlich das ultimative Weihnachtsgeschenk. Wer nicht solange warten will, kann sich diese Sammlung ja auch schon zu Allerheiligen schenken lassen.



FIFA 98 – Der Weg zur WM	Sportspiel
FIFA Soccer Manager	Fußball-Manager
Need for Speed 2 – Special Edition	Rennspiel
Nuclear Strike	Arcade-Action
Dungeon Keeper	Strategie (Echtzeit)
Der Industriegigant	Wirtschaftssimulation
F22 ADF	Flugsimulation
Floyd	Adventure
Seven Kingdoms	Strategie (Echtzeit)
Krossfire – KKND2	Strategie (Echtzeit)
Bleifuß Rally	Rennspiel
Bleifuß Fun	Rennspiel
Lands of Lore 2	Rollenspiel
NHL Powerplay Hockey	Sportspiel
Command & Conquer	Strategie (Echtzeit)



Carsten Strehse ist der Chef von Silver Style Entertainment (Sports TV: Boxing!)

Wie kamt Ihr darauf, ausgerechnet eine Management-Simulation rund ums Box-Gewerbe zu produzieren?
Der Grund für die Auswahl der Thematik liegt auf der Hand: Boxen ist Fernsehsportart Nummer 2 (hinter Fußball, aber, man glaubt es kaum, vor der Formel 1!). Es wurde Zeit, daß sich jemand dieses Themas annimmt. Hinzu kam, daß wir der Meinung waren, daß in diesem Genre einiges an spielerischem Nachholbedarf vorhanden war.

Welches Konkurrenzspiel hat Dich in letzter Zeit am stärksten beeindruckt?
Produktbezogen ist dies nur schwer zu beantworten. Blue Byte-Produkte gefallen mir fast generell sehr gut. Blue Byte und Attic waren bisher die einzigen deutschen Labels, welche international konkurrenzfähige Software produzierten. Wir werden jetzt hinzustoßen.

Auf welche Features in Sports TV: Boxing! seid Ihr besonders stolz?
Alle aufzuzählen würde den Rahmen dieses Interviews sprengen. Hervorstechendste Merkmale sind sicherlich die genreuntypischen Spielelemente wie das Kreieren eines Boxercharakters oder der Adventure-Mode. Weiterhin sind wir stolz auf die Präsentation und die Benutzerführung, die alles in diesem Genre bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

Ion Storm

John Romero lebt nur zweimal

Ein dickes Einschußloch klafft auf der Stirn des Opfers, das da auf dem Seziertisch in der Leichenhalle von Dallas liegt. Moment mal, ist das nicht John Romero? Der Mitbegründer von id Software? Der Programmierer von *Doom* und *Quake*? Er ist es wirklich. Bevor Sie jetzt zu Ihren Herztropfen greifen: Die Szene wurde gestellt. Der verspätete Aprilscherz entstand für ein texanisches Magazin, in dem Romero als einer von 20 prominenten Bürgern des US-Bundesstaates vorgestellt werden sollte. Anstatt der Zeitung ein gewöhnliches Paßbild zu liefern, ließ er sich als Leiche schminken und fotografieren. Das Bild landete im Internet, wo sich die Meldung vom heimtückisch ermordeten Romero in Windeseile verbreitete. Zwar hat sich der Spuk zwischenzeitlich aufgeklärt, doch Experten befürchten, daß sich durch diesen PR-Coup die Fertigstellung von Romeros 3D-Actionspiel *Daikatana* mal wieder um mehrere Monate nach hinten verschoben hat...



Topware vs. EA

Compilation-Krieg

Den Konsumenten freut's, doch hinter den Kulissen tobt ein erbitterter Krieg: Nach dem Riesen-Erfolg von Topwares *Gold Games 2* bringen Infogrames, Electronic Arts und Virgin Interactive eine eigene Spiele-Kollektion auf den Markt (siehe Budget-News). Im Vorfeld der Veröffentlichung von *Gold Games 3* hat nun Topware Interactive Klage gegen Electronic Arts wegen Industrie-Spionage eingereicht. Der Spiele-Gigant wird beschuldigt, gegen eine Verschwiegenheitsvereinbarung verstoßen zu haben. Beide Unternehmen hätten sich bereits in Verhandlungen über die Aufnahme von EA-Spielen in *Gold Games 3* befunden, als Electronic Arts ausgestiegen ist und kurz darauf mit *Best of Games Vol. 1* einen direkten Konkurrenten angekündigt hat. Dabei soll sich Electronic Arts unter anderem Betriebsgeheimnisse von Topware zunutze gemacht haben. Jetzt sehen sich beide Parteien vor dem Landgericht Mannheim wieder.

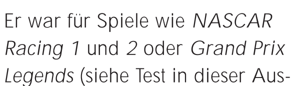
Electronic Arts

Bundesliga-Lizenz erworben



Wo Bayern München noch Bayern München heißt: Bundesliga 99 profitiert von der DFB-Lizenz.

Original-Namen der Bundesliga-Spieler und -Klubs samt Vereinswappen in einem Computerspiel – was sich banal und selbstverständlich anhört, ist ein exklusives Anrecht, das sich der Deutsche Fußballbund teuer bezahlen läßt. Ebenso wie *Anstoss 2* wird künftig auch die *Bundesliga Manager*-Serie von Software 2000 mit verfremdeten Spielern und Logos auskommen müssen, denn bei den jüngsten Verhandlungen hat Electronic Arts den Zuschlag für die DFB-Lizenz bekommen. Nicht eingeschlossen in dieser Vereinbarung sind allerdings wie bisher die Fotos der Bundesliga-Profis. Neben dem *FIFA Soccer Manager*-Nachfolger *Bundesliga 99* plant Electronic Arts auch ein Fußball-Spiel, das im Gegensatz zu den *FIFA*-Simulationen einen höheren Action-Gehalt aufweisen soll.



Blue Fang

Rollenspiele von der NASCAR Racing-Crew



Er war für Spiele wie *NASCAR Racing 1* und *2* oder *Grand Prix Legends* (siehe Test in dieser Ausgabe) verantwortlich, jetzt macht er sich selbständig: Adam Levesque hat Papyrus verlassen und in der Nähe von Boston die Firma Blue Fang Games gegründet. Mitgenommen hat er gleich noch ein paar Programmierer und Grafiker, die ebenfalls an den populären Rennsimulationen mitentwickelt haben. Erstes Projekt ist ein Fantasy-Rollenspiel aus der isometrischen Perspektive, das für Ende 1999 angekündigt wurde.

VUD-Preisverleihung

Deutschlands meistverkaufte CD-ROM-Spiele prämiert

Nach dem Vorbild der Musik-Branche hat der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) auf der CeBIT Home in Hannover erstmals die meistverkauften Computer- und Videospiele mit Gold- und Platin-Auszeichnungen gewürdigt. 100.000 verkaufte Exemplare bedeuten Gold, ab 200.000 Stück gibt's sogar Platin. Die Preisträger der PC CD-ROM-Sparte im einzelnen:

Gold: *FIFA 97, Frankreich 98 – Die Fußball WM, Dungeon Keeper, Wing Commander 4, Civilization 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Diablo, F1 Racing Simulation, Monkey Island 3, Age of Empires, Flight Simulator ´98*



Platin: *Grand Prix 2, Anno 1602, C&C 2: Alarmstufe Rot, Die Siedler 2*

Ein Sonderpreis in der Kategorie „Spiele-Compilation" ging an Topware Interactive für die Gold Games-Serie, die inzwischen weit über 600.000 Käufer gefunden hat.

UND NUN ZUR WERBUNG...

Diesmal wurde nicht nur von den Besuchern unserer Homepage (http://www.pcgames.de) über die auffälligsten Anzeigen der PC Games 10/98 abgestimmt: Viele tausend weitere Leser haben sich per Postkarte beteiligt. Bei der Umfrage-Aktion schnitten folgende Kandidaten am besten ab:



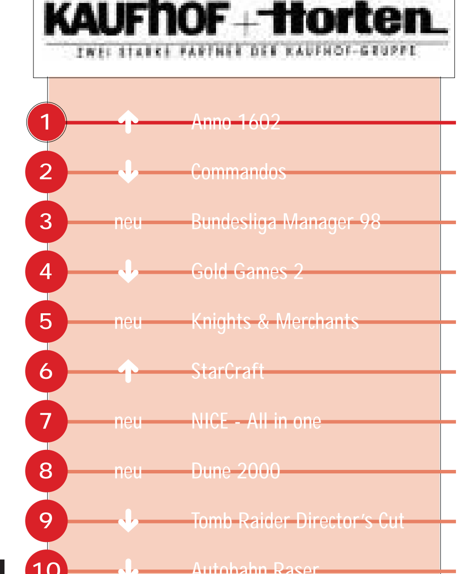
1. H.E.D.Z. (Hasbro Interactive)
2. Half-Life (Cendant Software)
3. Camel Boots (WBI)

Auch in diesem Monat suchen wir wieder die schönste, coolste, witzigste, abgefahrenste, mutigste, interessanteste Anzeige der aktuellen Ausgabe, wobei nicht unbedingt ein PC-Spiel beworben werden muß. Mitmachen ist ganz einfach: Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Spiels auf eine Postkarte und senden diese bis 16. Oktober 1998 an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮
„Anzeige des Monats" ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn riesengroße Software-Pakete, die Rainer Rosshirt höchstpersönlich für die Gewinner schnüren wird. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA AG sind natürlich von der Wertung ausgeschlossen.





Platz	Tendenz	Titel
1	↑	Anno 1602
2	↓	Commandos
3	neu	Bundesliga Manager 98
4	↓	Gold Games 2
5	neu	Knights & Merchants
6	↑	StarCraft
7	neu	NICE - All in one
8	neu	Dune 2000
9	↓	Tomb Raider Director's Cut
10	↓	Autobahn Raser

In diesem Monat in allen Kaufhof- und Horten-Filialen:



Die neueste Rennsimulation von Papyrus rollt im Oktober an die Startlinie – frisch gekürt zum Spiel des Monats.

UEFA-Cup-Platz für Software 2000 und Eidos: Der Bundesliga Manager 98 schafft den Sprung in die Top 3.

SPECIAL

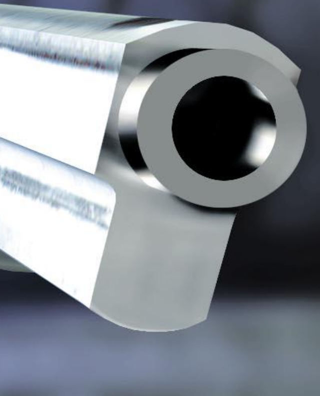
Tomb Raider 3

Baby, Come





Back!

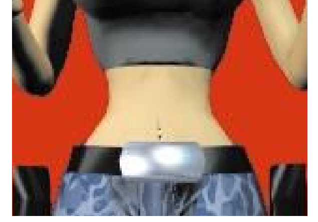


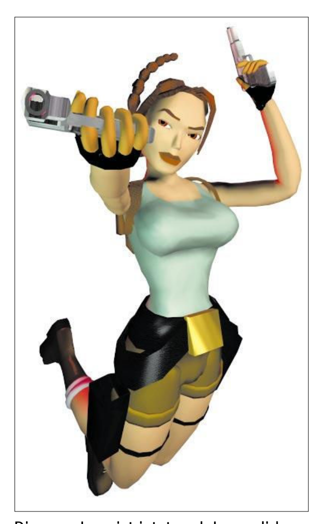
Kaum ein anderes Spiel wird derzeit so sehnsüchtig erwartet wie das neue Tomb Raider. Zu Recht: Denn die beiden ersten Teile haben nicht nur sämtliche Verkaufsrekorde gebrochen, sondern auch mit Lara Croft den ersten virtuellen Superstar geschaffen. Die Pressestelle bei Eidos hält sich zur Zeit zwar noch bedeckt, einige Geheimnisse um Frau Crofts drittes großes Abenteuer konnten wir dennoch für Sie lüften.

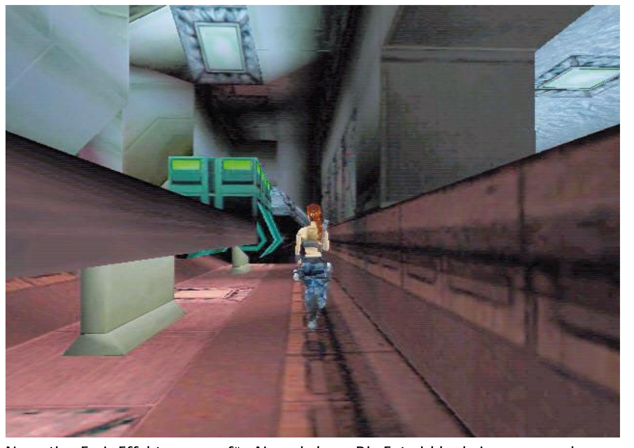
Kann sich jemand ein *Commandos*-Badehandtuch vorstellen? Oder einen Rucksack mit dem Konterfei irgendwelcher Klingonen oder Siedler? Nein? Aber eine Lara-Croft-Armbanduhr und Bettwäsche mit dem Tomb Raider-Logo? Richtig. Von der draufgängerischen Archäologin gibt es – fast – alles. Längst hat diese Frau den Status eines Popstars erlangt – mit all seinen Vor- und Nachteilen. So kann sich Lara nur noch mit Sonnenbrille und Trenchcoat in der Öffentlichkeit sehen lassen, weil sie andernfalls von Scharen halb- und auch vollwüchsiger Fans umlagert wird. Bilder dieser Art sind uns seit der Computerspielemesse E3 in Atlanta noch immer gegenwärtig: Dort war niemand als Fotomotiv so heiß begehrt wie Eidos' neues Lara-Model Nell McAndrew. Kein Wunder, denn seit zwei Jahren ist Frau Croft die unumstrittene Königin des Genres. Das liegt zum einen sicherlich an der Coolness, mit der sie sich den Gefahren des Forscherlebens stellt. Zum anderen verfügt sie über ein enormes Sex-Appeal, das in Computerspielen zunehmend wichtiger zu werden scheint. Für dieses Jahr wird beispielsweise der Action-Knaller *Sin* erwartet, dessen Promo-Kampagne sich ganz auf die äußerst erotische Bösewichtin Elexis Sinclair konzentriert – und nicht etwa auf den eher blässlichen männlichen Helden. Diese sexistische Komponente ist umso bedauerlicher, da die Zahl der weiblichen Spiele-Fans immer weiter wächst. Immerhin wurde den spieleliebenden Frauen gerade über Lara Croft erstmals die Möglichkeit geboten, sich mit einem weiblichen Superhelden zu identifizieren. Der Forscher-Greis Indiana Jones hat es daher mit Sicherheit schwer, eine ähnliche Aura zu verbreiten wie seine welterfahrene Kollegin aus adeligem Hause. Denn auch dies spielt eine wichtige Rolle: Lara hat eine überzeugende Biographie, die sich locker bis ins nächste Jahrtausend fortsetzen läßt. Schon jetzt tauchen Bilder im Internet auf, die eine runzlige Lara in einem erwarteten *Tomb Raider 21* zeigen. Und die berüchtigten *Nude Raider*-Fotos sind bei weitem beliebter als die Fotomontagen der vermeintlich nackten Spice Girls. Neben all der Lara-Hysterie sollte nicht vergessen werden, daß die smarte Heldin erst einmal ihr drittes Abenteuer überleben muß. Dieses soll noch vor Jahresende in den Läden stehen – rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft. Welchen festlichen Segen *Tomb Raider 3* verspricht, soll im folgenden Text erhellt werden.


Durch den Wegfall der Auto-Aim-Funktion muß der Spieler jetzt richtig zielen, damit die Bösewichte auch umfallen.


In der Wüste von Nevada trägt Lara Militärhosen, feste Stiefel und ein Bikini-Top.


She belongs to the new generation: Lara trägt jetzt ein Piercing am Bauchnabel!


Die neue Lara ist jetzt noch beweglicher. Sie wird auch weiterhin im Sprung auf ihre Gegner feuern können, kann jetzt aber Geschossen besser ausweichen.


Neuartige Farb-Effekte sorgen für Abwechslung. Die Entwickler haben versprochen, daß auch in den späteren Levels noch genügend Neues zu entdecken sein wird.

Neue Abenteuer

Das Spiel beginnt mit einem Intro, von dessen spannender Story man gleich gepackt wird: Vor einigen Jahrhunderten hatten britische Seeleute einen Meteor entdeckt, der in vier höchst bemerkenswerte Einzelteile zerfallen war. Mit diesen machten sie sich auf die Rückfahrt, doch unglücklicherweise kam nur einer von ihnen zuhause an. Längst vergessen wäre diese Begebenheit, wenn nicht in unserer Zeit eine Antarktis-Expedition bei Ausgrabungsarbeiten auf die perfekt erhaltene Leiche eines Seemanns gestoßen wäre. Dessen Grabsteininschrift führte sie zum Tagebuch des einzigen Überlebenden jener frühneuzeitlichen Seefahrer. Aus diesen Aufzeichnungen erfahren sie von den vier Teilen des Meteors

DIE NEUESTEN ACTION-ADVENTURES IM VERGLEICH

TOMB RAIDER 3

DRAKAN

DAS FÜNFTE ELEMENT

Titel	Tomb Raider 3	Drakan	Das fünfte Element	Blade	Galleon	Space Bunnies Must Die!
Hersteller	Eidos	Psygnosis	Kalisto	Gremlin	Interplay	Ripcord
Auflösungen:						
640x480	●	●	●	●	●	●
800x600	●	●	–	●	●	–
1.024x768	●	●	–	–	Nicht bekannt	–
Farbtiefe	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit	16 Bit
3D-Grafik:						
Software	●	●	●	●	●	●
3Dfx	●	●	●	●	●	●
Direct 3D	●	●	●	●	●	●
Level	15	Mind. 15	12 + 3	Mind. 15	Nicht bekannt	Mind. 10
Level wählbar	Ja	Nein	Nein	Nein	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Waffen	10	Mind. 10	Mind. 10	Ca. 30	Ca. 10	Nicht bekannt
Speichern	Nach Wahl	Immer	Starr	Nicht bekannt	Nicht bekannt	Immer
Termin	12/98	1/99	9/98	11/98	2/99	11/98

BLADE

GALLEON

SPACE BUNNY MUST DIE!

und machen sich gleich auf die Suche danach. Unglücklicherweise sind diese über den ganzen Erdball verstreut. Währenddessen fahndet Lara in Indien nach einem jener Meteoritenteile, ohne über die Geschichte dieses geheimnisvollen Kunstgegenstandes Genaueres zu wissen. Von Eingeborenen weiß sie nur, daß er dem Finder magische Fähigkeiten verleihen soll...

Die Geschichte ist noch viel komplexer, als es den Anschein hat. Wie im klassischen Abenteuer-Film müssen die verschiedenen Teile eines Puzzles zusammengesetzt werden, damit Erkenntnisse kosmischen Ausmaßes gewonnen werden. Zu diesem Zweck darf die Heldin fünf unterschiedliche Kontinente bereisen, um das Rätsel zu lösen. Schafft sie es, die vier Kunstwerke zusammenzubringen, wird dies möglicherweise einen alten Menschheitstraum verwirklichen: einen Blick in die Zukunft werfen zu können. Ihre Erkundigungen



Die Feinde sind weniger dumm als in den beiden Vorgängern. Hier soll die KI vollständig überarbeitet worden sein, was Lara endlich ebenbürtige Gegner verschafft.



Meist bleibt Frau Croft wenig Zeit zur Muße, da die gefährliche Jagd nach den Teilen des Kometen von Vermuelin ihre ganze Aufmerksamkeit in Anspruch nimmt.



Richtige Rauchwolken sind zu sehen, wenn Lara ihre Kanonen abfeuert.



Die Texturen wirken realistisch, Übergänge sind kaum zu erkennen.

Obwohl die Gegner noch immer recht eckig sind, wirken sie lebendiger als im zweiten Teil.

führen sie von Indien in die Antarktis, mit Zwischenstopps in London, Nevada und dem Südpazifik. Natürlich sind in jeder Region andere Aufgaben zu lösen, und die Heldin muß mit anderen Gegnern und unterschiedlichem Gelände rechnen. Tatsächlich haben sich die Entwickler wieder einiges einfallen lassen, um anhaltende Spannung zu gewährleisten. So wird Lara in Indien nach einem alten Tempel suchen und sich den harschen Bedingungen des Dschungel-Lebens stellen. Auch die weiteren Levels sind im Missionsstil aufgebaut, d. h. Lara wird erst nach Erreichen eines bestimmten Ziels in den nächsten Hauptlevel gelangen können. Das Finale am Südpol stellt dann den Höhepunkt einer Abenteuerreise dar, die wochenlange Hochspannung verspricht. Doch was hat sich im einzelnen verändert?

Actionreiches Abenteuer

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern muß sich die Heldin jetzt nicht mehr um die Reihenfolge ihrer Missionen kümmern. Nachdem sie das Indien-Abenteuer gesund überstanden hat, kann sie frei wählen, an welchem der vier Hauptlevels sie sich zuerst versuchen will. Einzig die Antarktis ist als Schauplatz für den Showdown vorgesehen. In den einzelnen Levels sind unterschiedliche Routen vorgegeben, die alle zum gleichen Ausgang führen, aber unterschiedliche Herausforderungen darstellen. Natürlich werden die Hardcore-Fans die Möglichkeit haben, alle Routen auszuprobieren, um so in den Genuß des gesamten *Tomb Raider 3* zu gelangen. Welcher Weg den einfacheren darstellt, ist für den Spieler jedoch nicht gleich ersichtlich. Aber wer die dornigere Route wählt, wird dann stets mit einer Extraladung Munition oder einem anderen Bonus belohnt. Lara wird nämlich gegen eine Menge neuer Gegner antreten, darunter zwei T-Rexe, einen Schwarm Piranhas und eine Riesen-Cobra. In Indien trifft sie auch wieder auf hungrige Bengal-Tiger, mit denen sie sich bereits im vorigen Jahr rumschlagen durfte. Ist sie den Tücken des indischen Dschungels entkommen, darf sie sich ihr nächstes Ziel aussuchen. Für welche Reihenfolge sich der Spieler auch entscheiden mag: Um *Tomb Raider 3* abzuschließen, wird er alle genannten Orte aufsuchen müssen. Doch gerade dies macht besonders viel Spaß, da jeder der fünf Hauptlevels eine ganz neue Umgebung bietet. In London etwa darf man sich auf die schmutzigen Kloaken der Weltstadt freuen, in denen Ratten, Alligatoren und sogar Zombies der mutigen Einzelkämpferin arg zusetzen. In der Antarktis hat sie es neben den üblichen Fieslingen mit Mutanten und gar einigen aggressiven Walen zu tun, und im Südpazifik erwartet sie voraussichtlich sogar der Riesenaffe King Kong! Neu ist auch, daß die hübsche Archäologin richtige Missionsziele hat: Einmal muß sie einen Freund ausfindig machen, der eine zum Fortkommen notwendige Landkarte besitzt. Ein anderes Mal ist es ihre Aufgabe, einen Schlüssel zu suchen; ohne die Hilfe eines ortskundigen Fremden hat sie aber nur geringe Chancen, ihn auch zu finden. Leider kann sie nie wissen, welchem Fremden sie trauen kann. Diese Ausweitung der Story in Richtung Adventure gibt der *Tomb Raider*-Serie gewiß neue Impulse.



Rauchende Colts: Die Heldin hat alle Hände voll zu tun, sich ihrer Haut zu wehren.



Einige der Gegner sind sehr clever. Daher lohnt es sich hier, in Deckung zu gehen.

TOMB RAIDER-TRILOGIE

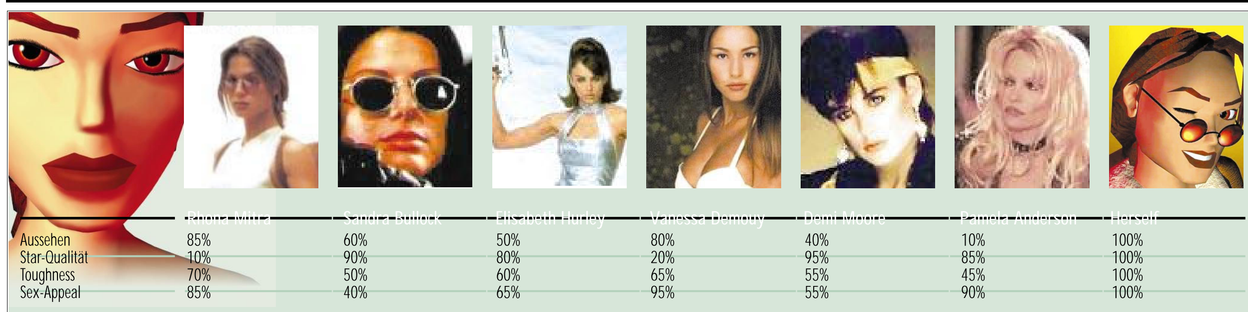
	Tomb Raider 1	Tomb Raider 2	Tomb Raider 3
Auflösung	Max. 640x480	Max. 1.024x768	Max. 1.024x768
Action-Anteil	niedrig	hoch	Mittel
Levels	15	15	15
Lara-Outfits	2	4	5
Audio-Tracks	1	5	Nicht bekannt
Waffen	5	7	10
Speicherfunktion	Starr	Flexibel	Nach Wahl
Termin	Ende 1996	Ende 1997	Ende 1998



Diese Riesenechsen jagen gerne hübsche Archäologinnen. Ob sie sich wohl mit ein paar Granaten zufrieden geben?



WER SPIELT LARA CROFT IM KINOFILM?



	Rhona Mitra	Sandra Bullock	Elisabeth Hurley	Vanessa Demouy	Demi Moore	Pamela Anderson	Herself
Aussehen	85%	60%	50%	80%	40%	10%	100%
Star-Qualität	10%	90%	80%	20%	95%	85%	100%
Toughness	70%	50%	60%	65%	55%	45%	100%
Sex-Appeal	85%	40%	65%	95%	55%	90%	100%

Obwohl Rhona Mitra sicherlich die geeignetste Lara wäre, ist sie doch kein Hollywood-Superstar wie Sandra Bullock oder Demi Moore. Unter der mangelnden Popularität leidet auch die Französin Venessa Demouy, die der virtuellen Heldin nicht nur verdammt ähnlich sieht, sondern auch die reizvollste Wahl darstellte. Am geeignesten wäre natürlich eine animierte Computer-Lara, die in das Spielfilm-Geschehen integriert werden würde. Dann fiele auch das Problem mit der künstlichen Brustvergrößerung weg...

Viele Fans hatten ja schon befürchtet, der dritte Teil würde vollends in einem Blutbad ausarten. Doch zum Glück haben sich die Entwickler wieder auf das Konzept des ersten Teils besonnen und viele originelle Rätsel in die Handlung eingefügt. Also ist damit zu rechnen, daß die Action nicht überhand nimmt und einige anspruchsvollere Aufgaben auf Lara warten. Was sie natürlich nicht von der Verpflichtung entbindet, ihre Waffen immer griffbereit zu haben und genügend Munition für den Granatwerfer und die M-16 zu sammeln.



Einige Feinde sind nicht mit ein paar Schüssen aus der Wasserpistole zu erledigen. Besonders tropische Riesenvögel erfordern schwereres Kaliber. Nerven bewahren!

Eine reife Frau

Da die neue Grafik-Engine die derbe Eckigkeit der Figuren aus den ersten beiden Teilen gemildert hat, wird Lara jetzt noch besser aussehen. Zudem hat sie jetzt richtige Ohren, wohlgeformte Lippen, und in ihrem Haar sind einzelne Strähnen erkennbar. Dieser größeren Detailfülle entsprechend haben die Entwickler von Core Design dem Superbabe eine Auswahl neuer Outfits verpaßt. Neben ihrem Standard-Dress wird sie sowohl im Südpazifik als auch in Nevada ein bauchfreies Top tragen, in London einen sexy Lederanzug und in der Antarktis Tarnhosen sowie einen orangefarbenen Anorak. Was sich allerdings unter der dicken Thermojacke verbirgt, bleibt ein wohlgehütetes Geheimnis der Entwickler. Tatsächlich hat die junge Archäologin nie zuvor so gut ausgesehen – und dementsprechend haben die Programmierer die Beweglichkeit Laras enorm vergrößert, damit sie auch in brenzligen Situationen eine gute Figur macht. War sie bereits in den ersten beiden Teilen äußerst gelenkig, so fehlte es ihr doch an Flexibilität – etwa bei der Bewältigung schwieriger Sprünge. Für ihr drittes Abenteuer hat Frau Croft jetzt einige neue Tricks auf Lager, die ihr das Überleben zwischen wilden Tigern und schießwütigen Wachleuten erleichtern. Zum einen wird sie in der Lage sein, kurze Spurts hinzulegen, um etwa durch eine sich langsam schließende Tür zu schlüpfen. Sie kann sich jetzt vor heranfliegenden Geschossen ducken und auch in dieser Position vorwärts kriechen. Außerdem wird Lara nach waghalsigen Sprüngen an einigen Decken Halt finden und sich vorwärts hangeln können. Schließlich wird ihr jetzt erstmals die Fähigkeit verliehen, an den Klinken verschlossener Türen zu rütteln, statt sich mit einem spröden „Nein" von vornherein auf stur zu stellen; ist die Tür dann nicht allzu stabil, kann sie sich auch mit



Die Heldin hat deutlich an Profil gewonnen. Nicht nur wirkt sie insgesamt weniger eckig, auch sind eine Reihe von Details erkennbar, wie etwa ihr Nabel-Piercing.



Durch weiche Übergänge wirken die Texturen wie aus einem Guß. Die neu überarbeitete Grafik-Engine sorgt für eine Vielzahl wirkungsvoll gestalteter Locations.

einem kräftigen Stoß Zutritt zum nächsten Raum verschaffen. Core-Designer Richard Morton hat angekündigt, daß einige der Unterwasser-Bewegungen aus dem zweiten Teil Lara jetzt auch an Land nützlich sein sollen. Der Kopfsprung etwa könnte in leicht veränderter Form eine sinnvolle Alternative zum bekannten Strecksprung darstellen. Besonders zunutze kommt ihr gewiß auch die Fähigkeit, ein Seil zu ergreifen und sich daran etwa über einen tiefen Abgrund zu schwingen. Sicher ist jedenfalls, daß sie viel gelernt hat und jetzt noch besser auf die Widrigkeiten ihrer Umwelt reagieren kann.

Uzi Lady

Natürlich ist Lara nicht allein auf ihre Geschicklichkeit angewiesen. Neben den schon bekannten Waffen stehen ihr jetzt eine Reihe nützlicher Geräte zur Verfügung, mit denen sie die vielen Gegner aus den Stiefeln pusten kann. Eindrucksvollster Neuzugang ist hier sicherlich ein Raketenwerfer, der in puncto Wirksamkeit selbst die M-16 aus Tomb Raider 2 übertrifft. Von ähnlichem Kaliber ist ein spezieller Granatenwerfer, dessen Geschosse jedoch nicht gleich beim ersten Kontakt detonieren, sondern mitunter von den Wänden abprallen. Ob es ein Präzisionsgewehr mit Schalldämpfer geben wird, ist noch nicht sicher. Dies hängt davon ab, in welche Richtung die KI überarbeitet wird. Denn im vorigen Teil waren einige der Gegner von unübertefflicher Blödigkeit, was Laras Fähigkeiten deutlich abwertete, da sie ja im Prinzip gegen überdimensionale Tontauben kämpfte: Zog sie sich beispielsweise aus einem Raum mit drei fiesen Schlägern zurück, so wurde sie nicht etwa verfolgt, sondern durfte sich in Seelenruhe eine geeignete Waffe aussuchen und den Raum sperrfeuernd noch einmal betreten. Wenn ihr die Programmierer jetzt eine Sniper verschaffen, kann sie sich an patrouillierende Wachen heranschleichen und diese lautlos unschädlich machen, bevor ein Großalarm ausgelöst wird. Dies würde dem Spiel eine strategische Komponente verleihen, was die Spannung nur noch weiter steigerte. In Eidos' großem Sommererfolg *Commandos* setzte der Green Beret ein Messer geschickt ein, um feindliche Soldaten lautlos aus dem Verkehr zu ziehen. Auch Lara soll nach Willen der Designer jetzt mit einer Stichwaffe ausgestattet werden, die ihr besonders unter Wasser gute Dienste leisten kann. Dafür haben die Entwickler auf die Harpune aus dem vorigen Teil verzichtet, die ja ohnehin für so manches Fiasko beim Kampf gegen gefräßige Haie gesorgt hat.
Vermissen werden die weniger draufgängerischen Croftisten die automatische Ziel-Funktion der Schußwaffen. Den meisten Spielern wird dies aber recht sein, da man jetzt nicht mehr nur den Abzug betätigen muß, wenn eine Horde bissiger Affen oder ein plumper Knochenbrecher auftauchen. Gerade die Tiere verhalten sich realistischer, indem sie sich nämlich zurückziehen, wenn Lara eine Uzi-Salve gegen sie richtet. Hat sie jetzt aber ihre Knarren eingesteckt, ist mit Angriffen ganzer Rudel jederzeit zu rechnen.
Weiterhin sorgen eine Reihe neuer Fahrzeuge für Vielseitigkeit im Spielgeschehen. Beim letztjährigen Venedig-Aufenthalt gehörte die Motorboot-Fahrt durch die engen Kanäle der Stadt zu den gelungensten Features. Für den neuen Teil haben die Designer ihrer Lara ein Quad-Bike, ein U-Boot sowie einen Jeep versprochen. Auch das Fallschirmspringen wird sie am Südpazifik ausprobieren dürfen – und das Fahren eines Schneepflugs am Südpol. Als besonderes Schmankerl erwartet sie aber ein Vehikel, über dessen genaues Aussehen bei Eidos noch absolutes Stillschweigen gewahrt wird. Ein kleiner Tip: Area 51.



Neben ihren einfachen Pistolen mit unerschöpflichem Munitionsvorrat hat Mrs. Croft wieder eine Menge großkalibriger Waffen. Zudem darf sie sich nicht nur eines neuartigen Granatenwerfers erfreuen, sondern auch Raketen abfeuern.



Wo ist nur der Ausgang? Hoffentlich haben die Designer darauf geachtet, daß Lara nicht zu lange orientierungslos in der Gegend herumirren muß.

MERCHANDISING



In diesen Original-Tomb Raider-Rucksack paßt einfach ALLES: auch ein M-16 (!). Außerdem gibt es noch T-Shirts, Badehandtücher, Uhren, Statuen, Bettzeug, Poster, Sammelkarten, Lara-Figürchen, Comics, Fan-Bücher und einen funktionierenden Lara-Web-Browser. Wann wird es wohl das erste Tomb Raider-Parfüm geben?

Noch schöner

In den vergangenen Monaten wurde Eidos häufig der Vorwurf gemacht, das neue *Tomb Raider* sei

BÜCHER

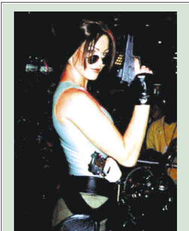
Chris Owen: Lara Croft Cybermodel Unterhaltsamer, englischsprachiger Reader zum Lara-Phänomen. Erscheint im Dezember 1998.	*Lara Croft Cybermodel* *by Chris Owen* *Hardcover, 96 pages* *ISBN: 0789302446*
Kip Ward, Jon R. Warren, Nick Roberts: Tomb Raider II – Official Strategy Guide Geheimnisse um Lara werden gelüftet, und Strategien für den sensationellen zweiten Teil der Serie werden amüsant beschrieben.	*Tomb Raider II – Official Strategy Guide* *by Kip Ward, Jon R. Warren, Nick Roberts* *Paperback, 112 pages* *ISBN: 0761511067*
Douglas Coupland und Kip Ward: Lara's Book – Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon Dickes, buntes Fanbook mit einer Komplettlösung zu den ersten beiden Folgen. Unzählige lustige Fotos – auch von den Machern der Tomb Raider-Serie.	*Lara's Book – Lara Croft and the Tomb Raider Phenomenon* *by Douglas Coupland, Kip Ward* *Anthology* *Paperback, 194 pages* *ISBN: 0761515801*



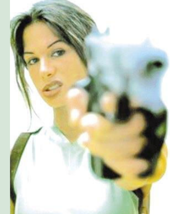
Fans verfassen nicht nur selbsterdachte Lara-Geschichten, sondern zeichnen auch gerne ihr Idol in gewagter Pose.

nichts weiter als eine Verwertung verschiedener Zusatz-Levels des zweiten Teils. Schaut man sich das Design aber genau an, so muß man den Entwicklern ein dickes Lob aussprechen. Außer neuen Schauplätzen gibt es eine Menge wirkungsvoller Spezialeffekte. Zum Beispiel fallen Lichtstrahlen in verschiedenen Winkeln durch die Einschußlöcher eines riesigen Kirchenfensters. Die Ausleuchtung der Hallen, Höhlen und Ebenen ist insgesamt wesentlich besser gelungen als im Vorgänger. Zudem sind die Räume nie so gigantisch wie im ersten Teil der Trilogie, als Lara noch kilometerweite Langstreckenläufe absolvieren mußte, um vom einen zum anderen Ende zu gelangen. Hier haben die Entwickler Großes geleistet, denn immerhin mußten sie Rücksicht darauf nehmen, daß Tomb Raider 3 auch auf der PlayStation laufen soll. Deren Möglichkeiten zur Darstellung hochauflösender Bilder ist allerdings begrenzt, so daß auf allzu anspruchsvolle Grafik-Features verzichtet werden mußte. Trotzdem sind einige bemerkenswerte Änderungen durchgeführt worden. Beispielsweise ist die Architektur der Gebäude deutlich überarbeitet worden, so daß jetzt auch dreieckige und annähernd runde Konstrukte möglich sind. Auch konnte die Darstellung von Wasseroberflächen deutlich verbessert werden. Eine annähernde Transparenz wurde dadurch erreicht, daß die Anzahl der Farben drastisch erhöht wurde und sowohl die Seen als auch der Ozean realistisches Wellengekräusel zeigen. Sogar Spiegeleffekte wurden erzielt, wodurch Lara als vages Abbild auf der Wasseroberfläche zu sehen ist. Auch die Darstellung der Schatten wird gründlich überarbeitet, da sich hier bislang grobe Mängel zeigten. Neben dem Leveldesign haben sich eine ganze Menge Kleinigkeiten verändert, die zur Attraktivität des Spiels jedoch maßgeblich beitragen. So dürfen unsichtbare Winde Blätter durch die Gegend wehen, was ja auch im großen *Tomb Raider-3*-Konkurrenten Drakan als beliebter Effekt eingesetzt werden soll. Überhaupt wird es eine realistische Wettersimulation geben, die je nach Erfordernis für Schnee, Regen, Nebel und Sturm sorgen wird. Ein periodischer Tag-Nacht-Wechsel wird dem Spiel mehr Tiefe verleihen – obwohl dies unsere Heldin gewiß nicht dazu bewegen wird, sich mal für ein paar Stündchen aufs Ohr zu hauen. (Und das, obwohl Lara jetzt richtige Ohren hat!)
Für ein Action-Adventure boten die ersten beiden *Tomb Raider*-Folgen auch ohne 3D-Beschleuniger faszinierende Grafiken. Das neueste Tomb *Rai-*

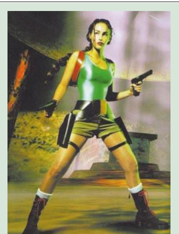
LARA CROFT: DIE MODELS



Nell McAndrew
Auf der diesjährigen E3 wurde Nell als das neue Lara-Model für den dritten Teil von *Tomb Raider* vorgestellt. In puncto Beliebtheit steht sie aber noch hinter Rhona zurück.



Rhona Mitra
In einer Umfrage des offiziellen Lara-Fanorgans *The Croft Times* wünschten sich 35% aller Teilnehmer, die smarte Rhona möge die Hauptrolle in der Kino-Verfilmung spielen.



Venessa Demouy
Erotik pur und eine große Ähnlichkeit mit Lara bietet das hübsche französische Model Venessa Demouy. Gute schauspielerische Fähigkeiten sind ein weiterer Bonus.



Sofie Formica
Die adrette Australierin ist bekannt geworden durch TV-Serien und auch einige Kino-Filme. Die Ähnlichkeit mit Frau Lara Croft ist allerdings weniger groß.



Katherine Cook
Eine der erotischsten Lara-Darstellerinnen. Leider ist sie weder von Eidos noch gar von Paramount für weitere Aktivitäten verpflichtet worden. Eigentlich schade.



der bleibt diesem Konzept treu, sieht mit einer Voodoo²-Karte allerdings noch umwerfender aus. Natürlich sind die Ansprüche an die Hardware insgesamt gestiegen, so daß ein optimales Spielerlebnis erst mit einem mittleren PII-Prozessor und 64 MB Arbeitsspeicher erreicht werden kann. Allerdings versprechen die Entwickler, daß auch der dritte Teil auf einem Pentium 200 mit 32 MB ausreichend flüssig laufen wird. Ob allerdings mit einer Minimalkonfiguration der ganze Detailreichtum vermittelt werden kann, ist fraglich. Bei ausreichenden Hardware-Voraussetzungen wirken die Texturen sehr realistisch und sind abwechslungsreich gestaltet. Faszinierende Lichteffekte wie etwa das Flackern von Fackeln im Londoner Untergrund tragen eine Menge zur Atmosphäre des Spiels bei. Mit der neuen Grafik-Engine können auch Fußspuren im Schnee glaubhaft dargestellt werden – ja, sogar das Knirschen der Tritte auf der verschneiten Erdoberfläche soll zu hören sein, wenn Lara sich zu Fuß durchs ewige Eis kämpft. Dementsprechend haben die Entwickler in Aussicht gestellt, daß ihr Atem am Südpol zu sehen sein wird – genauso wie das Rauchen der Colts in allen Levels als schöner Beweis ihrer Wehrhaftigkeit gelten soll.

How to save a hero

Als Lara zum ersten Mal auf Schatzsuche gehen durfte, stand dem Spieler ein zwar originelles, doch leider auch recht starres Speichersystem zur Verfügung: Trotz einer alternativen Schnellspeicherfunktion konnten Spielstände eigentlich nur an Kristallsäulen gesichert werden, deren Anzahl jedoch eher bescheiden war. Auf Wunsch der Fans konnte man im zweiten Teil den Spielstand jederzeit abspeichern. Doch auch diese Technik war nicht das Nonplusultra, minderte sie doch die Spannung ungemein und lief häufig darauf hinaus, daß nach jedem erfolgreichen Scharmützel der Sieg mit der F5-Taste als Save-Game festgehalten wurde. Berücksichtigt man die Nachteile beider Methoden, mag sich die Entscheidung zu einem Mischsystem für *Tomb Raider 3* als richtig erweisen: Lara kann jetzt Kristalle einsammeln, die in verschiedener Anzahl im jeweiligen Level versteckt sind. Um einen Spielstand abspeichern zu können, muß einer dieser Kristalle eingesetzt werden.



Wie auch in den beiden Vorgängern sollte Mrs. Croft für Brandschutz sorgen. Die Licht-Effekte sind allerdings recht beeindruckend.

NEUE FEATURES


Eine Vielzahl neuartiger und cleverer Gegner wartet auf Lara Croft.

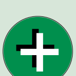

Die Hauptperson verfügt über einige neue Bewegungsmöglichkeiten.



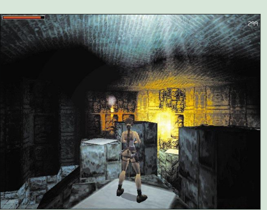

Lara hat jetzt Ohren. Auch sonst gibt es mehr Details.




Mehr Fahrzeuge: Kajak, Fallschirm, U-Boot, Schneepflug


Flexibles Gameplay: beinahe freie Auswahl der Levels


Überarbeitete KI: Die Gegner sind jetzt unberechenbar.



Beeindruckende Licht-Effekte und solides Schattenspiel


Einige der Räume erinnern stark an die Vorgänger. Dennoch haben sich die Entwickler eine ganze Menge einfallen lassen...

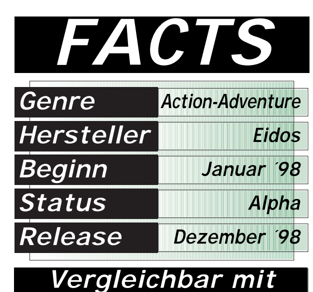
Diese Methode würde sicherlich dafür sorgen, daß es sich der Spieler zweimal überlegt, ob er nach dem Durchschwimmen eines kinntiefen Tümpels gleich einen wertvollen Speicher-Kristall verschwendet. Wer es allerdings einfach haben möchte, kann sich zu Beginn des Spiels für einen Easy-Modus entscheiden, der jederzeitiges Abspeichern ermöglicht. Nur: Eine derart erstklassige Abenteurerin wie Lara pfeift auf irgendwelche unnötigen Hilfestellungen – und gleiches sollte ihr Alter ego diesseits des PC-Monitors tun.

The Politics of Eidos

Mit unvergleichbarer Hingabe erwarten die Fans sehnsüchtig die Rückkehr ihres Idols. Hunderte von Lara-Romanen wurden im Netz veröffentlicht, ein *Tomb Raider*-Browser ist verfügbar, und die Menge der Comics und Zeichnungen zum Thema ist kaum mehr zu überblicken. Dementsprechend kann es sich Eidos leisten, eine Politik des Stillschweigens zu betreiben. Selbst in den Redaktionen der Spielemagazine ist noch wenig bekannt darüber, wie *Tomb Raider 3* letztlich genau aussehen wird. Übereinstimmung herrscht allerdings darüber, daß Eidos keinen billigen Aufguß servieren wird, sondern ein ausgereiftes neues Spiel, das sich hinter der Konkurrenz nicht zu verstecken braucht. Natürlich hat Lara den enormen Vorteil, bereits eine etablierte Größe sowohl in der Spielebranche als auch in den angrenzenden Unterhaltungs-Industrien zu sein. Ryn, die Hauptdarstellerin von *Drakan*, sowie Anti-*Space Bunny* Allison müssen sich erst noch profilieren oder werden von bösen Zungen gar als bloße Lara-Klons verunglimpft. Inwiefern Vorwürfe dieser Art gerechtfertigt sind, kann erst nach der nächsten großen Veröffentlichungswelle zum Jahreswechsel beurteilt werden. Wenn allerdings das fertige *Tomb Raider 3* so aussehen wird, wie vom Hersteller angekündigt, dann werden es Leeloo, Allison und Co. schwer haben, gegen die neue Lara zu bestehen. Mit einer zeitgemäßen Grafik und einem flexiblen Gameplay wird sich *Tomb Raider 3* auch unter dem technischem Gesichtspunkt an die Spitze der neuesten Generation aufregender Action-Adventures setzen. Selbst wenn der Weihnachtstermin nicht mehr eingehalten werden kann, ist der Erfolg des Spiels sicher. Und dem schadet eine Verlängerung der Beta-Phase gewiß nicht, gerade, wenn man sich an die Clipping-Fehler der ersten beiden Teile erinnert. Eine 100%ige Frau Croft im Jahr 1999 ist einer nur halbfertig gestylten Weihnachts-Lara allemal vorzuziehen.

Thomas Borovskis ■


Die Patronenhülsen fallen dutzendfach zu Boden, wenn Lara ihr Sperrfeuer beginnt. Jetzt muß sie allerdings auch zielen, denn einen Auto-Focus gibt es nicht mehr.



FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos
Beginn	Januar ´98
Status	Alpha
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit
Drakan
Das Fünfte Element



Galleon

Nachwuchsarbeit

Kennen Sie Toby Gard? Nein, dann aber bestimmt eine seiner Schöpfungen. Der kreative Engländer hat einst keiner Geringeren als Lara Croft virtuelles Leben eingehaucht. Mit Confounding Factor beschreitet er nun neue Wege, die sehr vielversprechend aussehen.

Obwohl es sich bei Confounding Factor um ein relativ junges und unbekanntes Unternehmen handelt, sind die beiden Firmengründer bekannt wie bunte Hunde: Toby Gard war als Chefgrafiker bei Core Design der geistige Vater von Lara Croft, Paul Douglas übernahm damals die Programmierung von *Tomb Raider*. Noch vor der Fertigstellung des zweiten Teils trennte sich aber das ideenreiche Duo von seinem Arbeitgeber, um mehr künstlerische Freiheiten zu genießen und ein eigenes Projekt auf die Beine zu stellen. Die Früchte der bislang sechsmonatigen Arbeit präsentierte das engagierte Team auf der ECTS in London.



Spiel und cinematische Szenen gehen bei Galleon nahtlos ineinander über.

Galleon lautet der Titel des Action-Adventures, das zumindest auf dem ersten Blick stark an *Tomb Raider* erinnert: Gespielt wird aus der dritten Person, der Hauptdarsteller Rhama Sabrier wird aus einer ähnlichen Perspektive dargestellt wie Lara Croft. Das hört sich altbacken an, ist es aber nicht – und das liegt hauptsächlich am Bewegungsmodell der einzelnen Figuren. Confounding Factor hat sehr schnell gemerkt, daß Lara Croft aufgrund ihrer hohen Glaubwürdigkeit das Genre dominiert. Aus diesem Grund werden die Animationen bei *Galleon* noch geschliffener und durchdachter ausfallen, als man es bisher gewohnt ist. Wenn Rhama einen Maßkrug stemmt, torkelt er wenig später angetrunken durch das Gelände. Entscheidet sich der Spieler beim Kampf gegen ein riesiges Monster, auf dessen Rücken zu springen, so versucht sich Rhama festzuklammern, und es folgt ein höllischer Ritt, bei dem er auch wieder abgeschüttelt werden kann. Die Designer bemühen sich, fast jede Entscheidung des Spielers vorherzusehen und für jede denkbare Aktion eine eigene Animation zu schaffen. Wirklich beeindruckend ist die famose Grafik aller Personen und Lebewesen. Die hohe Qualität hat zur Folge, daß auf Zwischensequenzen verzichtet werden kann. Die Story entfaltet sich innerhalb des Spiels, indem bei Dialogen ständig die Kameraperspektiven geändert oder entfernte Objekte herangezoomt werden.

„Wir wollen das Genre nicht neu erfinden, aber neu definieren.“
Toby Gard, Designer



Galleon bitet Grafik wie im Bilderbuch: Der Himmel wirkt beispielsweise schon ziemlich perfekt und verzichtet auf eine kindliche Wolkendarstellung.



Rhama klammert sich verbissen auf dem Rücken des Monsters fest. Diese Version ist erst zu zehn Prozent fertig, es fehlen zum Beispiel noch Texturen.



Rhama ist ein erfahrener Schwertkämpfer – das Monster ist erledigt. Die Engine soll noch verbessert werden und die Kanten in den Felswänden verschwinden.

Die in London gezeigte Version wird von Toby Gard als sehr frühe Demonstration bezeichnet, „das hier sind nicht mehr als zehn bis 15 Prozent des Spiels. Wir sind noch ganz am Anfang.“ Das klingt vielversprechend, und die Programmierer wirken auch nicht, als stünden sie unter Zeitdruck: „*Galleon* erscheint irgendwann 1999, genauer kann man das nicht sagen.“

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Confound. Factor
Beginn	April ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Nicht bekannt

Vergleichbar mit

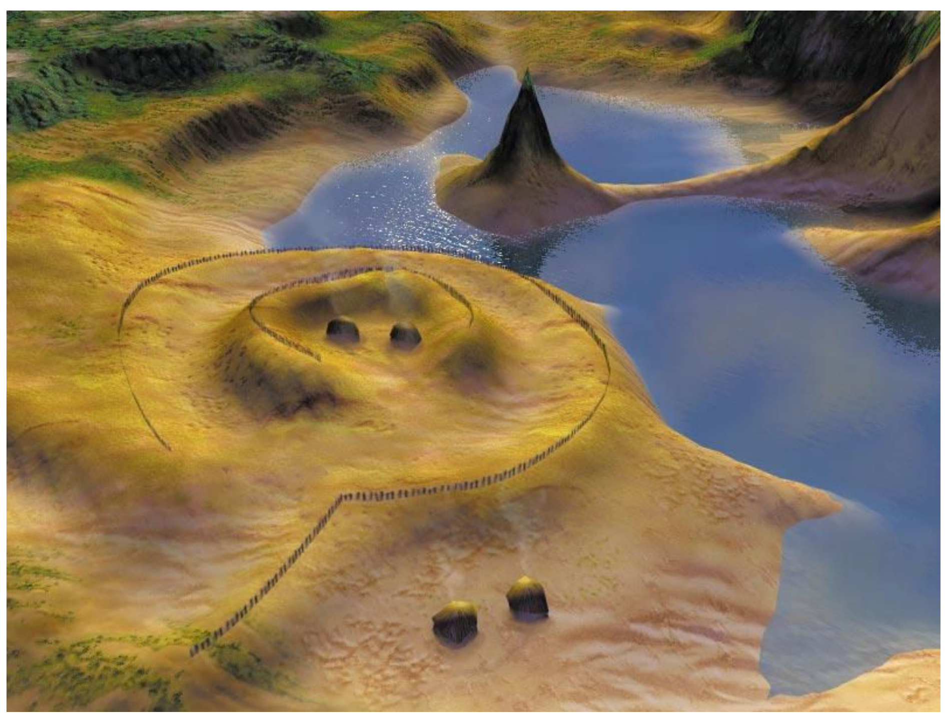
Tomb Raider



Black & White

Jenseits von Eden

Es ist schon viel über Black & White geschrieben worden, nur über die Story hüllte sich Lionhead bislang in Schweigen. Jetzt gibt es endlich erste Informationen, die den Spielablauf grob skizzieren.



Haben Sie schon einmal eine so detaillierte Landschaft in einem Computerspiel gesehen? Wir auch nicht! Lionhead will es aber für Black & White möglich machen – auch wenn die aktuellen Screenshots (siehe unten) noch nicht diese Qualität erreichen.

Black & White spielt in Eden. Blühende Landschaften und glückliche Menschen, für die Hunger und Not unbekannte Begriffe sind, zeichnen ein Bild der Vollkommenheit. Und dennoch gibt es Parallelen zu unserer Welt: Die Bewohner dieses idyllischen Planeten erinnern an die antiken Kulturen der Azteken, Japaner, Griechen oder Ägypter. Sie begegnen sich gegenseitig mit Respekt und haben einander über viele Jahrtausende hinweg schätzen gelernt. Konflikte gibt es selten, und wenn, dann werden sie stets friedlich gelöst.

Alles ist also in bester Ordnung, bis eines Tages die Zauberer auftauchten. Die mächtigen Magier sind fasziniert von den unterschiedlichen Zivilisationen und ihrem harmonischen Lebensstil. Neugierig beobachten sie das emsige Treiben in den Dörfern, helfen den Menschen mit heilendem Regen oder senden – zur persönlichen Belustigung – die eine oder andere Pest auf die Erdoberfläche. Zauberer sind durchtrieben, unberechenbar und wankelmütig. Umso erschreckender fällt für sie schließlich die Erkenntnis aus, daß der größte Teil ihrer Macht nicht aus ihrem überlegenen Geist stammt, sondern von den kleinen, unscheinbaren Menschen erzeugt wird. Die Studien ergeben, daß die Zauberkraft eines Magiers im direkten Zusammenhang mit der Anzahl von Individuen steht, die ihn als Anführer akzeptieren und verehren. Außerdem stellt sich plötzlich heraus, daß die Art ihrer Magie abhängig von der jeweiligen Zivilisation und deren Fähigkeiten ist. Wer von den Ägypter verehrt wird, verfügt über nützliche Aufbausprüche, die Tibetaner sorgen für mentale Angriffsmöglichkeiten. In ihrem Stolz gekränkt, entbrennt ein furchtbarer Krieg zwischen den Magiern – der einst friedlichste Fleck im Universum wird zum apokalyptischen Schlachtfeld.

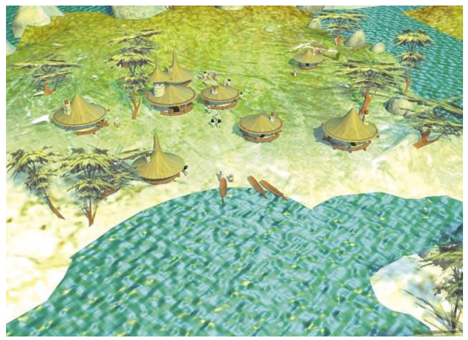
Der Titan des Zauberers

Die Zauberer züchten aus gutmütigen Lebewesen finstere Kreaturen, aus Kühen und Schafen, aus Vögeln und Katzen werden riesige Titanen, die nur eines im Sinn haben: ihrem Herrn und Meister wie ein treuer Hund zu dienen und für ihn notfalls auch in die Schlacht zu ziehen... Der Spieler übernimmt in *Black & White* natürlich die Rolle eines Zauberers. Er kann sich entscheiden, ob er eine Zivilisation mit Furcht und Schrecken unter seine Fuchtel bekommen will, oder ob er eher den harmonischen, friedfertigen Zusammenhalt sucht. Laut Lionhead soll diese Entscheidung maßgeblichen Einfluß auf den Spielablauf haben, genauere Informationen läßt sich das Team um Peter Molyneux allerdings noch nicht entlocken. Wir halten Sie natürlich – auch über unser monatliches Tagebuch – auf dem laufenden.

Oliver Menne ■



In den Dörfern herrscht hektisches Treiben. Als Zauberer hat man die Möglichkeit, seinen „Untertanen" behilflich zu sein.



Einer der sehr frühen Screenshots. Das Wasser ist noch viel zu voluminös und nicht ausreichend transparent.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Lionhead
Beginn	Dezember ´97
Status	Nicht bekannt
Release	Nicht bekannt

Vergleichbar mit
Populous, Powermonger



X-COM Alliance

Gruppendynamik

Die X-COM-Serie hat bereits mit dem vierten Teil Interceptor den Bereich der klassischen Strategiespiele verlassen – und sich damit nicht nur Freunde gemacht. Mit Alliance wagen die Programmierer einen noch drastischeren Schnitt und begeben sich auf das glatte Parkett der 3D-Actionspiele.

Wie auch *Klingon Honor Guard* ist *X-COM Alliance* das Ergebnis eines Lizanzabkommens, das MicroProse die Verwendung der *Unreal*-Grafik-Engine von Epic gestattet. Während bei *Klingon Honor Guard* eigentlich nur die Grafiken und die Leveldesigns verändert wurden, hat MicroProse für den jüngsten Teil der *X-COM*-Serie einen größeren Aufwand betreiben müssen. Um der Serie treu zu bleiben, geht der Spieler nicht alleine auf die Jagd nach den diversen Aliens, sondern nimmt bis zu drei Begleiter mit auf die Planetenoberflächen oder in die Raumschiffe. Die Charaktere und deren Attribute konnten dabei unverändert von den Vorgängerversionen übernommen werden: Gesundheit, Intelligenz, Psi-Kraft und Treffsicherheit sind nur die wichtigsten aus einer ganzen Reihe von Eigenschaften. Auch die Forschung wird wieder einen vitalen Part spielen, denn gefundene Waffen von Außerirdischen müssen vor der Verwendung einer zeitintensiven Untersuchung unterzogen werden. Aber auch mit den Waffen, die zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen, läßt sich ein nettes Feuerwerk veranstalten. Riesige Raumschiffe und dekorative Planetenoberflächen dienen dem höchst ästhetischen 3D-Action-Spektakel als Bühne, in dem mandeläugige Sektoide und schleimige Ascidianer sich gegenseitig und dem Spieler an den Kragen wollen. Der ist gänzlich unverschuldet in diese Situation geraten: Auf einem simplen Forschungsflug ist sein Raumschiff in ein Dimensionsportal geraten, das ihn direkt in einen Krieg zweier außerirdischer Rassen transportiert hat.

X-COM Alliance wird kurz nach Weihnachten erscheinen, was von einer erstaunlichen Leistung der Programmierer zeugt. Schließlich ist es bei diesem Spiel nicht damit getan, die Grafiken der *Unreal*-Engine auszutauschen. Um die gleichzeitige Steuerung von vier Spielfiguren zu gestatten, mußte das Interface komplett überarbeitet und eine zusätzliche Künstliche Intelligenz integriert werden. Den Begleitern kann man separat Befehle erteilen, was groß angelegte Strategien ermöglichen soll. Bereits vor vielen Jahren haben sich begabte Programmierer vergebens an solch einer „intelligenten 3D-Action“ versucht – und sind kläglich gescheitert. Der Grund lag vor allem in einer unausgegorenen Oberfläche, doch dieses Problem scheint MicroProse mit der aktuellen Betaversion im Griff zu haben. Wenige Mausklicks genügen, und schon macht sich der jeweilige Kamerad auf den Weg und erfüllt seinen Auftrag. Nur Routefinding-Probleme fallen noch negativ auf, da sich die Spielfiguren in Engstellen oftmals gegenseitig blockieren. Es gibt eine elegante Möglichkeit, sie aus dieser mißlichen Lage zu befreien: Verfügt die Figur über PSI-Kräfte, kann der Spieler sie für eine begrenzte Zeit steuern, wobei er allerdings seinen eigenen „Spielkörper“ ungeschützt zurücklassen muß. Die fünfzehn Missionen, die *X-COM Alliance* einmal haben soll, befinden sich noch in einem sehr unfertigen Zustand. Lediglich die Grafiken machen bereits einen abgeschlossenen und sehr attraktiven Eindruck. Sollte das Gameplay ein ähnlich hohes Niveau erreichen, werden selbst eingefleischte *X-COM*-Strategen Gefallen an dem neuen Mitglied der Serie finden.

Harald Wagner ■

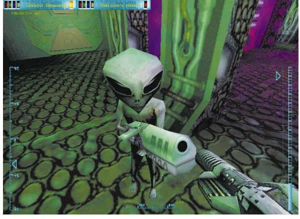


Mit diesen Bildschirmen hat man stets das Sichtfeld der Kameraden im Visier.

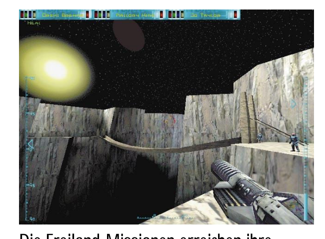
Soweit nichts anderes befohlen wurde, verteidigt sich ein Kamerad selbst.

Die automatische Zielverfolgung zeigt auch Gegner hinter Wänden an.

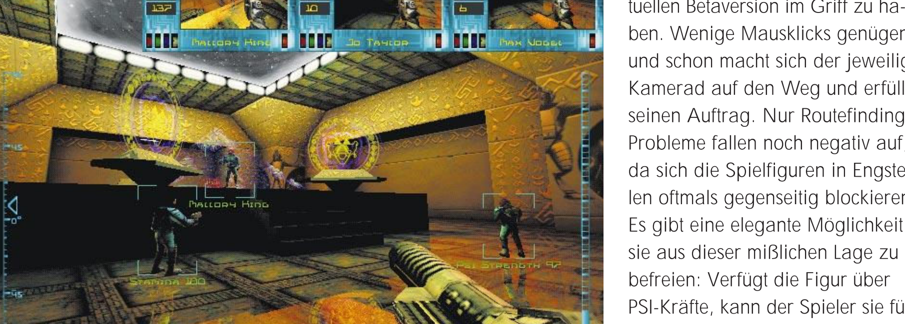
Drei Skalen geben die aktuelle Blickrichtung sowie den Gesundheitszustand an.



Wer schießt zuerst? Vermutlich wird dieser freundliche Herr keine Sekunde zögern.



Die Freiland-Missionen erreichen ihre Schwierigkeit durch die Landschaftsformen.



Die ein weiteres Mal verbesserte Unreal-Engine stellt auch feine Strukturen an den Wänden präzise dar. Selbst die Hologramme sind an jedem Bildpunkt scharf.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	MicroProse
Beginn	Juli 1998
Status	Beta
Release	Februar ´99

Vergleichbar mit
Klingon Honor Guard, Unreal



Shadow Company: Left for Dead

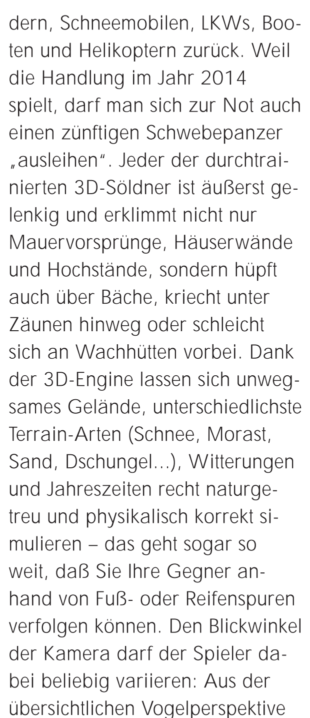
Im Dutzend spannender

Eine Gruppe bis an die Zähne bewaffneter Söldner in Springerstiefeln und Tarnanzügen löst im Alleingang mörderisch spannende Einsätze. Kommt Ihnen bekannt vor? Finden Sie gut? Gibt's demnächst auch in 3D. Von Interactive Magic. Nennt sich Shadow Company. Und sieht schon jetzt mächtig cool aus.

Daß *Commandos* ein sensationell gutes Spiel werden würde, war bereits im Vorfeld absehbar. Weniger absehbar war hingegen, daß das Echtzeit-Taktikspiel in fast allen europäischen Ländern auf Platz 1 der Charts schießt und selbst ein *StarCraft* locker abhängt. Eine aktuelle *PC Games*-Umfrage (siehe Seite 190) zeigt allerdings: Selbst ein solch durchdachtes Spiel ließe sich noch besser machen – am einfachsten durch mehr Personen, mehr Waffen, mehr Aktions-Möglichkeiten, mehr Einsätze. Das Ergebnis sieht dann zum Beispiel so aus wie Interactive Magics *Shadow Company*: *Commandos* hatte sechs Einzelkämpfer, in diesem Fall sind's deren zwölf. Statt 20 Missionen werden Sie mit stattlichen 60 Aufträgen beauftragt, und an die Stelle der isometrischen, gerenderten 2D-Szenarien treten diesmal „richtige" 3D-Landschaften. Ihren Mausklicks gehorchen zwölf durchtrainierte Haudegen, die normalerweise militärische Spezial-Aktionen gegen Gebühr durchführen, aber beim letzten Einsatz dummerweise auf feindlichem Gebiet „vergessen" wurden. Jetzt lautet die Maxime: Genügend Prämien durch neue Aufträge verdienen, um sich an den Verantwortlichen rächen zu können. Die zwölf Männer und Frauen sind unterschiedlicher Herkunft und ganz allgemein recht eigenwillige Charaktere, die ihre individuellen Talente und Fähigkeiten in den Dienst der Gemeinschaft stellen. Motto: Getrennt marschieren, vereint schlagen. Der eine schwimmt wie ein Fisch im Wasser, der andere ist ein besonders begnadeter Scharfschütze. Bereits an den Sprüchen wird man *Jagged Alliance*-konform die kaltblütige Killerin oder den leichtsinnigen Alleinunterhalter erkennen können. Zur Ausrüstung der „Shadow Company" gehören neben klassischem Inventar (Messer, Pistolen, Gewehre, Granaten, Flammenwerfer, Panzerfäuste usw.) auch Haushaltsgegenstände wie Taucherausrüstung und Spinnenfäden. Je nach Einsatzgebiet legt man größere Strecken mit Autos, Skiern, Jet-Skis, Motorrädern, Schneemobilen, LKWs, Booten und Helikoptern zurück. Weil die Handlung im Jahr 2014 spielt, darf man sich zur Not auch einen zünftigen Schwebepanzer „ausleihen". Jeder der durchtrainierten 3D-Söldner ist äußerst gelenkig und erklimmt nicht nur Mauervorsprünge, Häuserwände und Hochstände, sondern hüpft auch über Bäche, kriecht unter Zäunen hinweg oder schleicht sich an Wachhütten vorbei. Dank der 3D-Engine lassen sich unwegsames Gelände, unterschiedlichste Terrain-Arten (Schnee, Morast, Sand, Dschungel...), Witterungen und Jahreszeiten recht naturgetreu und physikalisch korrekt simulieren – das geht sogar so weit, daß Sie Ihre Gegner anhand von Fuß- oder Reifenspuren verfolgen können. Den Blickwinkel der Kamera darf der Spieler dabei beliebig variieren: Aus der übersichtlichen Vogelperspektive verschafft man sich zwischendurch einen groben Überblick über das Gelände, während man durch Schwenks und Rotationen hinter Mauern lugt und Sprengladungen mittels Heranzoomen präzise anbringen kann. 3D-Surround-Sound und realistische Soundeffekte werden Sie bereits beim Knacken eines Astes zusammenzucken lassen. Neben einem Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler gehört zu *Shadow Company* auch ein Karten-Editor sowie ein Tutorial im *Commandos*-Format, das Ihnen binnen weniger Minuten das nötige Grundwissen beibringt.

Petra Maueröder ■



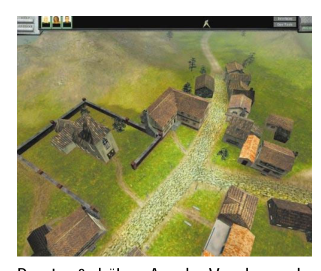




Ihre Truppe ist mit dem Helikopter mitten auf einem Kasernen-Gelände gelandet und sichert zunächst mit den mitgebrachten Maschinengewehren die Umgebung.



Die Jagdsaison ist eröffnet: Solche Hochsitze geben ein prima Versteck ab.



Drunter & drüber: Aus der Vogelperspektive läßt sich's bequem planen.



Durch die Icons in der Menüleiste haben Sie jederzeit Zugriff auf Ihre Söldner.

Sämtliche Gebäude und Landschaftselemente (zum Beispiel Bäume) können zerstört werden.

Fahrzeuge wie dieser Panzer hinterlassen verräterische Spuren auf dem Untergrund.

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interactive Magic
Beginn	Juli ´97
Status	Pre-Alpha
Release	März ´99

Vergleichbar mit
Commandos, Jagged Alliance

Max Payne

Auf der Flucht



Der Interaktive Spielfilm ist gescheitert. Nach vielen Jahren des Forschens und Programmierens haben die Spieldesigner erkennen müssen, daß variable Handlungsstränge, mehrere Enden und echte Interaktivität nur in den wenigsten Fällen zu sehenswerten Ergebnissen führen. Max Payne könnte den Umschwung der Branche endgültig besiegeln.

Das transparente Mündungsfeuer wurde mit Hilfe von Fotografien dreidimensional nachgebildet.

Anstatt die Möglichkeiten des Computers in einen Spielfilm zu integrieren, integriert Remedy Entertainment spezifische Eigenschaften amerikanischer Kinofilme in ein Computerspiel. Der Unterschied zwischen den beiden Alternativen ist klein, aber entscheidend: Wo der Interaktive Spielfilm den Spieler zum Regisseur machen wollte, nimmt Remedy den Spieler an die Hand und führt ihn direkt zur Action.
Max Payne heißt das Produkt des finnischen Programmierteams und soll mindestens so spannend und unterhaltend sein wie ein Action-Thriller. Wenigstens die Vorgeschichte könnte aus einem US-Thriller stammen: *Max Payne* ist Undercover-Agent der amerikanischen Drogenbehörde. Seit kurzer Zeit befindet er sich auf der Flucht – vor der Drogenmafia, die seine Tarnung durchschaut hat, und vor der Polizei, die ihn für den Mörder seines Chefs hält. Zu allem Unglück wurde seine Familie von einer Horde Süchtiger ermordet.
Max Payne hat also nichts mehr zu verlieren und begibt sich als einsamer Wolf auf die Suche nach den Mördern seiner Kinder und seines Chefs.
Max Payne spielt im New York des Jahres 1998. Rostige Rohre, buntes Graffiti, ordentliche Wohnblocks und bunte Neonröhren zeigen, daß die Spieldesigner die Großstadt mit all ihren Eigenheiten pedantisch nachgebildet haben. An keiner Stelle wirken die Stadtteile glatt oder steril, denn alte Farben, Schmutz und Staub sorgen stets für ein lebendiges Aussehen. Bereits die Beleuchtung demonstriert, wie akkurat das Team um Petri Järvilehto arbeitet. In fast allen Spielen haben einzelne Objekte eine Farbe, die bestenfalls in verschiedenen Helligkeiten aus sich heraus leuchtet. Lichtquellen haben in so einem Konzept nur dekorative Zwecke. In der MaxFX genannten Grafik-Engine sind Lichtquellen (Lampen, Explosionen, Zigarettenglut) hingegen der einzige Grund, weshalb man überhaupt etwas sieht: Die gestreuten Lichtstrahlen werden von den Objekten reflektiert, gegebenenfalls verfärbt und gelangen erst dann auf den Monitor. Auf den ersten Blick erzeugt diese „Radiosity Lightning" genannte Technik eine sehr stimmungsvolle und realistische Beleuchtung, die automatisch Farbabstufungen und Schlagschatten berechnet. Erst bei genauem Hinsehen läßt sich erkennen, zu welchen Effekten Radiosity Lightning nebenbei noch führt: Selbst auf winzigen Metallobjekten wie beispielsweise Pistolenkugeln spiegelt sich die gesamte Umgebung. Auf die Frage, welche Auswirkungen eine derart prozessorintensive Grafik auf die Spielgeschwindig-

keit hat, antwortete Petri Järvilehto nur: „Wir arbeiten daran."

Strenge Unternehmens-organisation

Atemberaubende Grafikstudien werden auf jeder Computermesse gezeigt – und verheißen meist ein mittelmäßiges Spiel. Das liegt nicht etwa an zu schwachen Prozessoren, die keine Leistung für das eigentliche Spiel übrig hätten. Vor allem kleinere Softwarehäuser sind von der Leistung ihrer Grafik-Engine derart begeistert, daß sie dem Spielinhalt schlichtweg eine geringe Bedeutung beimessen. Auch hoher Realismus ist regelmäßig ein Garant für geringen Spielspaß. Bei Remedy Entertainment ist man sich der Problematik genau bewußt. „Wir halten Technik und Inhalt rigoros auseinander. Unser kleines Team haben wir in mehrere, strikt voneinander getrennte Gruppen gegliedert." Eine Gruppe arbeitet an der Grafik-Engine, die nächste am Missionsablauf und eine weitere am Leveldesign. Natürlich dürfen sich die Teammitglieder miteinander unterhalten, aber Informationen über die einzelnen Projektabschnitte sollen nicht weitergegeben werden. Damit verhindert Remedy, daß Ideen der Leveldesigner mit einem „Geht nicht" abgeschmettert oder Features der Grafik-Engine vorschnell als unnütz gebrandmarkt werden.

Das virtuelle New York mit seinen unglaublichen Grafikeffekten ist daher kein Selbstzweck, sondern dient nur als Bühne für einen Action-Thriller in drei Akten. Der Spieler wird Max Payne durch die Häuserschluchten führen und innerhalb der Gebäude nach Hinweisen auf die Mörder suchen. Dabei wird für jede Menge Action gesorgt: „Ich sehe starke Parallelen zwischen Actionspielen und Actionfilmen. Es dürfen nicht überall Gegner als Kanonenfutter herumstehen, sondern nur einige wenige an Orten, wo man sie eigentlich nicht haben möchte." Die insgesamt achtzehn Levels werden daher vergleichsweise spärlich mit Kontrahenten ausgestattet, dafür sind sie bestens bewaffnet und befinden sich an strategisch günstigen Stellen. „Eine Gruppe von Gegnern sollte sich eigentlich gegenseitig helfen, den Eindringling zu bekämpfen. Mit standardisierten Verhaltensmustern ist es dabei nicht getan, also müssen wir eine spezielle Künstliche Intelligenz entwickeln. Wir arbeiten noch daran."

Zwischen Comic und Realität

In der persönlichen Identifizierung des Spielers mit seiner Spielfigur sieht Petri Järvilehto den Schlüssel zum Erfolg. Daher wird die Geschichte des Protagonisten ständig weiterentwickelt, bis schließlich ein überraschender Showdown das Spiel beendet. Die Finnen verzichten dabei auf Videoclips und verbinden die einzelnen Spielabschnitte mit Comics. Sam Lake, der Storywriter von Remedy, begründet diese Entscheidung: „Wir wollten eine ganz neue Methode finden, mit der wir die Geschichte in einem Actionspiel erzählen. Etwas, das der Attitüde und der Atmosphäre des Programms entspricht, und ich sage Ihnen, Comics passen zu *Max Payne* wie eine Pistolenkugel in einen Schädel. Mit über 80 Seiten handgezeichneter Comics können wir die Geschichte tiefergehend erzählen als mit jedem Videoclip." Aber auch innerhalb der Levels wird die Geschichte weitererzählt. Aus Zeitungen, Fernsehübertragungen, Telefonanrufen und Briefen erhält der Spieler Informationen über Geschehnisse, die entweder ihn direkt betreffen oder der Erklärung von größeren Zusammenhängen dienen. Man begegnet sogar freundlich gesonnenen Charakteren, die Hilfe oder wenigstens einen fairen Handel anbieten. Andere wollen Max verraten und hinterrücks ermorden. Stetes Mitdenken ist also gefragt.

Der Spieler selbst ist Hauptfigur

Das bedeutet aber nicht, daß es sich bei *Max Payne* um ein Adventure oder Action-Adventure handeln wird. Die Handlung entwickelt sich streng linear, und in den meisten Fällen hat man keine Wahl, ob man einen Gegner bekämpft oder eine Information erhält. In Filmen kann man schließlich auch nicht entscheiden, was man sieht. Dennoch fühlt man mit der Hauptfigur und unterliegt der Spannung. Auf genau diese Weise soll auch *Max Payne* funktionieren. Sam Lake: „Wir glauben, daß charakterbasierte, plotgesteuerte Action genau der richtige Weg ist, um die persönliche Wirkung und das Spielerlebnis zu maximieren. Der Plot gibt Gründe und Motive für das Handeln, und dieser Plot muß jemandem widerfahren. Die Spielfigur macht das ganze Spiel also sehr persönlich." Dies ist der einzige Grund für den hohen Aufwand, der für die Hintergrundgeschichte betrieben wird.

Streng inhaltlich betrachtet, wird *Max Payne* eindeutig im Action-Genre einzuordnen sein. Um die Drogenmafia zu besiegen und die eigene Unschuld zu beweisen,



„Es gibt keine dauerhaften, guten Lehren, die man aus aus einem Actionfilm ziehen könnte."

Markus Stein, Programming Director

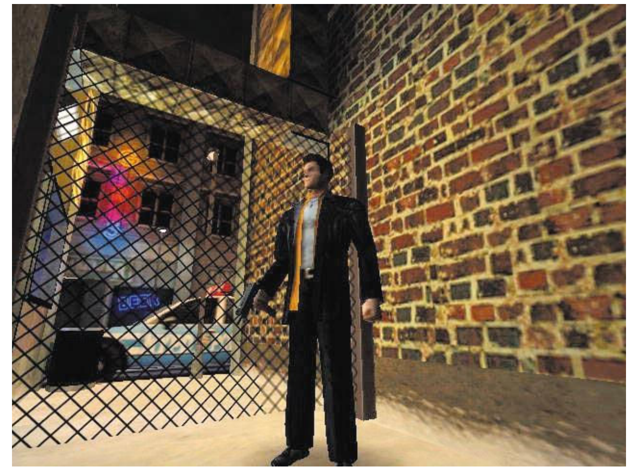


New York ist die Stadt der Autos. Dennoch hat Remedy Entertainment diesen häufig vorkommenden Objekten nur eine sehr schlichte Grafik gegönnt.

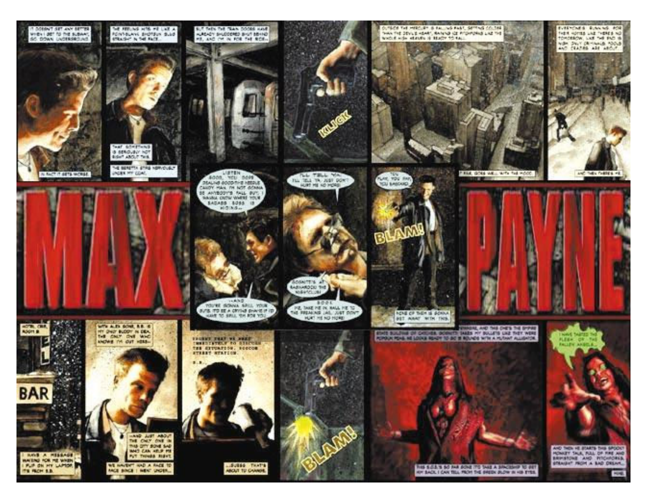


Für die Gegner werden weit weniger als 800 Polygone verwendet. An den grünen Augen erkennt man, daß die Person gerade unter Drogeneinfluß steht.





An der Darstellung solcher Gitter scheitern viele Grafik-Engines. MaxFX hat damit keine Probleme, allerdings werden momentan noch keine Schatten berechnet.



Über 80 Seiten solch hochkarätige Comics wurden als Ersatz für die üblichen Zwischensequenzen gezeichnet. Teilweise erreichen die Bilder Fotoqualität.

muß man sich den linearen Weg durch die Levels freischießen und rechtzeitig nach neuen Waffen und neuer Munition suchen. Es sind keine Rätsel zu lösen, und Schlüssel sind in Remedys New York ebenfalls unnötig.

Max Payne dürfte das aufwendigste Actionspiel werden, das jemals programmiert wurde. Während ähnliche Spiele schon die ballistische Flugbahn von Gewehrkugeln als nennenswert erachten, wird bei *Max Payne* die Kugel selbst dargestellt – wie oben beschrieben sogar mit allen Spiegelungen. Um auch hier möglichst nahe an der Realität zu sein, liehen sich die Programmierer ein ganzes Waffenarsenal aus und gingen damit auf den Schießstand. Dort maßen sie nicht nur die Flugbahnen der einzelnen Geschosse aus, sondern nahmen auch das Schußgeräusch in 3D-Audio auf. Gleichzeitig wurden die unterschiedlichen Mündungsfeuer fotografiert, die später (dreidimensional nachgebildet) den Weg in das Spiel fanden. In Finnland läßt sich, anders als angeblich in den USA, nicht jede beliebige Waffe ausleihen. Wohl nicht ganz unfreiwillig reisten die Entwickler also nach New York, um die Datensammlung zu vervollständigen. Aber auch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten konnten sie keine Panzerfaust für den Privatgebrauch auftreiben. Petri Järvilehto zum Stand der Suche: „Wir arbeiten noch daran."

Eine Texturschicht ist nicht genug

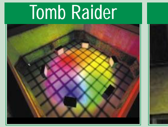
Den Aufenthalt nutzten die Programmierer auch für die Beschaffung von Texturen. Die Grafikbausteine, mit denen das Spiel New York nachbildet, sollten mit möglichst realistischen Bitmaps bedeckt sein. Also fotografierte man zahllose Mauern, Fenster, Graffitis, Straßen, Rohre und vieles mehr. Das Aufbauen von Städten gehört mittlerweile zum Standardrepertoire jedes Grafikprogrammierers. Als weitaus schwieriger erwies sich



„Ernsthafte Comics können eine Story viel besser darstellen als ein Film."

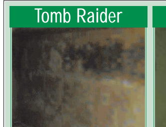
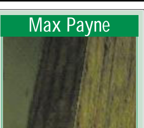
Kia Kallio, Grafikdesigner

LICHT

Tomb Raider	Max Payne
	

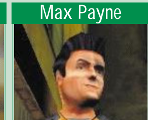
Die Objekte in *Tomb Raider* leuchten von sich aus, während *Max Payne* den Lichteinfall berücksichtigt.

TEXTUREN

Tomb Raider	Max Payne
	

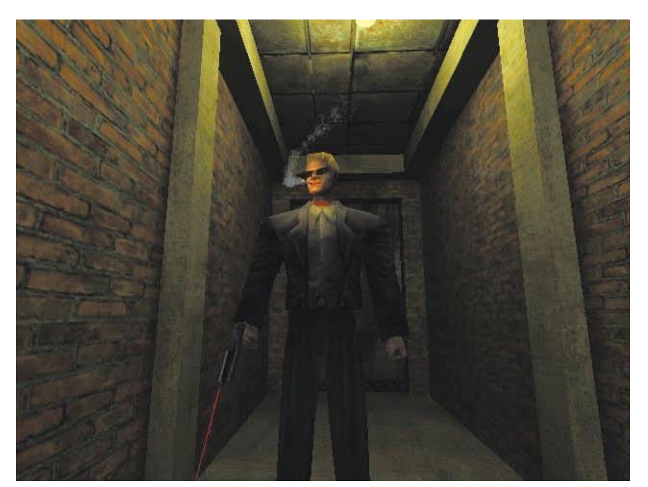
Auch bei geringen Entfernungen bleiben die Strukturen der Wände bei *Max Payne* noch gut erkennbar.

KORPER

Tomb Raider	Max Payne
	

Lara Croft ist sicherlich attraktiver, Max Payne wird jedoch bedeutend detaillierter dargestellt.





Rauchen schadet Ihrer Gesundheit: Allein durch die Glut der Zigarette werden die Gesichtszüge dieses Herrn erleuchtet. Seine Waffe hat eine Laserzielhilfe.



Immer wieder sorgen die Schlagschatten für erstaunlich lebensnahe Ergebnisse. Auch die schmuddeligen Texturen tragen ihren Teil dazu bei.

die Nachbildung von Menschen, da diese sich nicht nur bewegen, sondern durch Körperhaltung und Gesichtsausdruck auch ihre aktuelle Stimmung zum Ausdruck bringen. Die lebensechten Bewegungen sind längst Stand der Technik: Einem aus den wichtigsten Knochen zusammengebauten Skelettmodell wurden sämtliche Bewegungen beigebracht, die eine Spielfigur brauchen kann. Gehen, kriechen, springen und fallen sind nur vier von insgesamt über 120 einzelnen Bewegungsabläufen, die Max und seine Gegner beherrschen. Über das Skelettmodell wurden anschließend die einzelnen Texturen gespannt, die den Spielfiguren ihre Fülle geben. Da jede Textur an mindestens einem Skelett-Teil befestigt ist, bewegt sie sich automatisch mit den Knochen mit. Für *Max Payne* entwickelte Remedy dieses Prinzip weiter, indem mehrere „Hautschichten" übereinandergelegt wurden. So kann Max Payne über seinem T-Shirt ein offenes Hemd tragen und darüber einen offenen Ledermantel. Die Kleidungsschichten bewegen sich weitgehend unabhängig voneinander und werden nur von den Aktionen der Spielfigur beeinflußt. Mit den Texturen allein ist es aber nicht getan: Für glaubhafte Bewegungen müssen sich die Kleidungsstücke an den richtigen Stellen falten, und der Gesichtsausdruck sollte zur aktuellen Situation passen. Aus diesem Grund haben die 3D-Designer die Spielfigur mit der unglaublichen Zahl von 800 Polygonen gestaltet. Jedes Polygon hat eine eigene Textur und muß separat bewegt werden. Damit die Kanten, an denen die Polygone zusammentreffen, nicht sichtbar sind, berechnet die 3D-Engine aus beiden Texturen Zwischenwerte und verdeckt damit den kritischen Bereich. Aber sogar eine derart aufwendige Technologie eignet sich nicht für die Darstellung eines Gesichts. „Um Max Paynes Gesicht nur durch Polygone darzustellen, hätten wir weitere 800 Stück gebraucht. Selbst ein Pentium 400 hätte das nicht geschafft. Also verwenden wir Fotografien", erläutert der Designer Kiia Killio die Vorgehensweise. Fast 80 digitalisierte und nachbearbeitete Fotografien werden (abhängig von Stimmung und Gesundheitszustand der Hauptfigur) auf die wenigen Gesichtspolygone projiziert.



„Die Spieler sollten wissen, daß Max Payne in der gleichen Kategorie wie ein harter John Woo-Actionfilm einzuordnen ist."

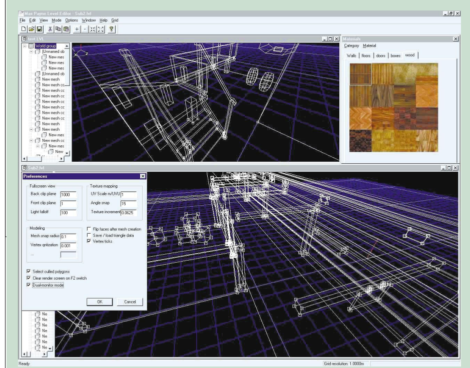
Petri Järvilehto, Projektleiter

Luxuriöse Zusatzaustattung

Den filmartigen Eindruck verstärkt die Kamera, die meistens einige Meter hinter Max schwebt. Sie soll dafür sorgen, daß die Spielfigur und seine Gegner stets gut zu sehen sind. Petri Järvilehto weiß, daß eine unpassende Kameraeinstellung schnell den Spaß am gesamten Programm verderben kann. „Wir arbeiten noch an der perfekten Kameraführung. Im Augenblick bleibt sie noch manchmal hinter Mauern stecken. Manchmal sogar in den Mauern." Dennoch besteht er auf der dritten Person, die vor allem im Spiel *Tomb Raider* für Furore sorgte. Denn nur so meint er die Atmosphäre eines Spielfilms erzeugen zu können. Ein zweiter Kamera-Modus soll besonders dramatische Situationen ins rechte Licht rücken. Vorde-

DER LEVELEDITOR

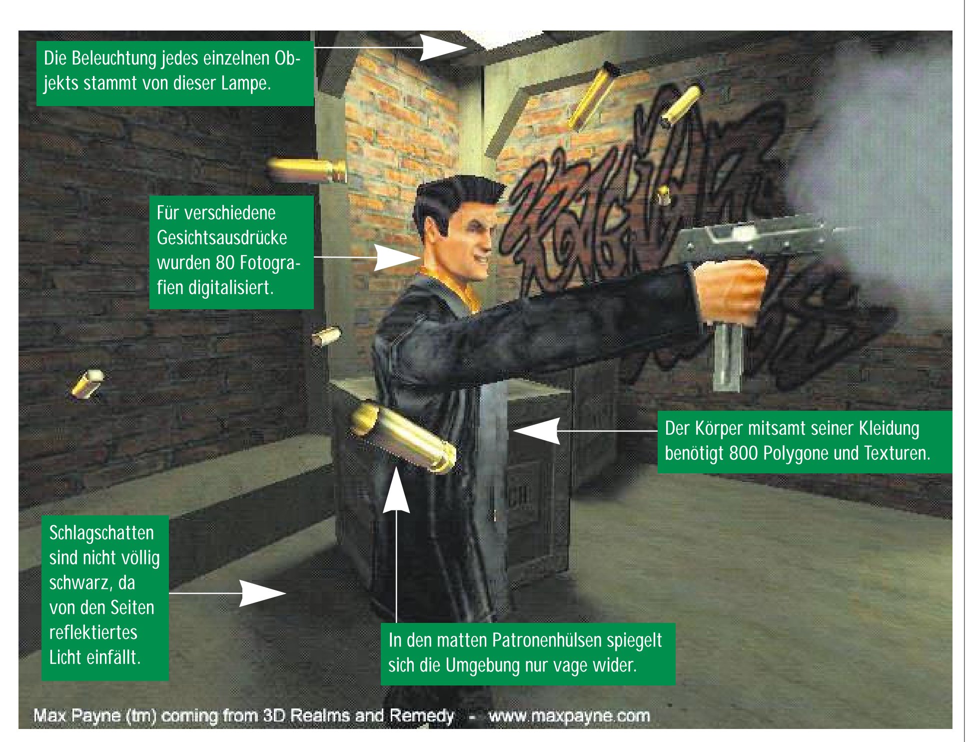
Der Leveleditor erinnert zunächst an professionelle 3D-Zeichenprogramme. Schnell erweist er sich aber als leicht bedienbar, und innerhalb kürzester Zeit können nahezu beliebige Architekturen erstellt werden. Wer schon einmal einen 3D-Wohnungsdesigner benutzt hat, weiß, wie schwer der Spagat zwischen Funktion und Bedienbarkeit ist. Da der Editor das Abspeichern einzelner Objekte gestattet, können ohne großen Arbeitsaufwand ganze Welten gestaltet werden. Die Schwierigkeit liegt eher im Erzeugen von Spielspaß: Um die Gegner an den richtigen Stellen zu plazieren, benötigen die Leveldesigner von *Max Payne* pro Level mehrere Wochen – wobei das Leveldesign immer wieder verworfen wird und ganz neue Ideen entstehen.



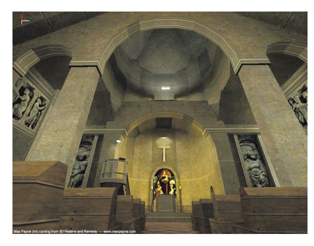
Die Räumlichkeiten werden als Drahtgittermodell erstellt. Ein Objekt kann zur einfacheren Montage aus mehreren Richtungen gleichzeitig betrachtet werden.



Anschließend kann man das Ergebnis begutachten. Dazu steuert man seine Kamera in Echtzeit durch den Level und stöbert falsch verbundene Knoten auf.



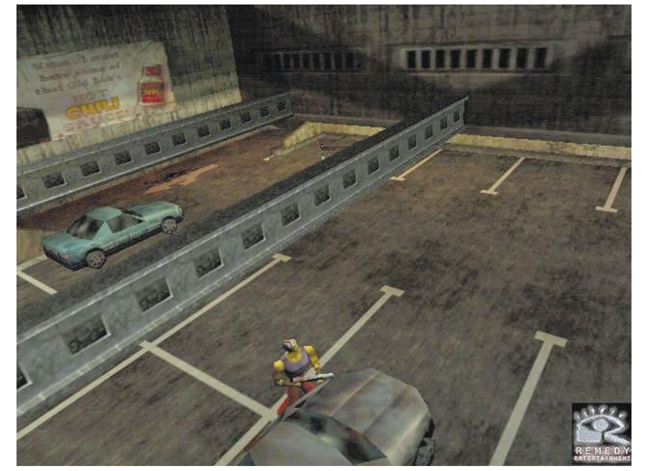
finierte Kamerafahrten unterstreichen beispielsweise die Tiefe der Häuserschluchten oder die Bedrohung, die von einem bestimmten Ort ausgeht. Ein echtes Novum ist der dritte Kamera-Modus: An einigen Stellen schaltet das Spiel die Zeitlupe ein. Patronenhülsen schweben nun deutlich sichtbar zu Boden, die Bewegungen werden zäh, und sogar einzelne Geschosse sind während ihres Fluges zu erkennen. Vor allem, wenn Max in einen Raum voller Gegner stürmt, wendet das Programm diesen Kunstgriff an. Auf diese Weise kann der Spieler früh genug einen Überblick über die Situation gewinnen und entsprechend reagieren.



Die Architektur der Tomb Raider-Levels ist bereits legendär. Mit diesem Modell einer Kirche läßt sich erahnen, daß Max Payne eine ähnliche Qualität bieten könnte.

Max Payne wurde von vornherein als Serie konzipiert. Obwohl die Geschichte einen echten Schluß haben wird („Mit einem offenen Ende enttäuscht man einen Spieler!“), denkt Petri Järvilehto bereits an einen Nachfolger. Ihm schweben vor allem im grafischen Bereich noch zahlreiche Effekte vor, die auf den momentan käuflichen Rechnern aber nicht zu verwirklichen sind. Dennoch wird bereits der erste Teil der Serie komplett ausgestattet sein: Neben dem bereits jetzt sehr einfach zu bedienenden Leveleditor „MaxEd“ stellt Remedy Software das Partikelsystem „ParticleFX“ vor. Damit lassen sich 3D-Objekte erstellen, die bei Beschuß in mehrere Einzelteile zerfallen. Mit etwas Phantasie kann man mit diesen beiden Werkzeugen komplett neue Spiele erstellen. Der Multiplayer-Modus macht die Ausstattung des Programms komplett. Er soll bis zu 16 Spielern etliche, noch nie zuvor gesehene Spielvarianten bieten. Auf die ist Petri Järvilehto allerdings derart stolz, daß der sonst sehr offene Finne keine Einzelheiten verraten will. Vermutlich arbeitet er noch daran...

Harald Wagner ■



Die Größe der Räume ist nicht begrenzt, was in einem geringen Maß taktisch wichtig ist. Auf diesem Parkdeck sollte man sich etwa für Fernwaffen entscheiden.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Remedy
Beginn	1. Quartal ´97
Status	Alpha
Release	2. Quartal ´99

Vergleichbar mit

Tomb Raider, Prey

Half-Life – Day One

Unter falscher

Das Rennen um das 3D-Actionspiel des Jahres ist noch lange nicht gelaufen. Nachdem es um Half-Life in den letzten Monaten etwas still geworden war, hatten wir Zweifel, ob der angepeilte Veröffentlichungstermin im Spätherbst tatsächlich eingehalten werden kann. Oder sollte das Spiel nun doch nicht halten, was Valve Software vollmundig versprach? Anhand einer speziellen Vorabversion verschaffte sich Thomas Borovskis ein eigenes Bild.

Daß *Half-Life* kein 3D-Shooter der üblichen Machart sein wird, war mir schon nach meinem Besuch bei den Valve Studios Anfang dieses Jahres klar. Aber die spielbare Version, die sich inzwischen in meinem Besitz befindet, verleiht dem Ganzen jetzt eine völlig neue Dimension. *Half-Life* ist anders, *Half-Life* ist neu, *Half-Life* ist besser. Aber stop! Bevor ich Sie jetzt noch mehr verwirre, beginne ich besser ganz am Anfang: Auf der ECTS in London drückte mir ein Sierra-Mitarbeiter, dessen Namen ich jetzt einfach mal nicht nenne, augenzwinkernd eine goldfarbene CD-ROM in die Hand. „Half-Life – Day One / OEM-Version" stand auf der Master-CD, die ursprünglich als kostenlose Beigabe zu irgendwelchen Grafikkarten gedacht war. Ihr Inhalt: ein gutes Fünftel des späteren Singleplayer-Modus. Etwas ärgerlich war der Umstand, daß mir mein Freund im gleichen Atemzug jegliche redaktionelle Nutzung der CD-ROM-Inhalte untersagte. Weder Screenshots noch spezielle Aspekte des Handlungsverlaufs sollten laut einer Direktive des US-Hauptquartiers an die Öffentlichkeit gelangen. Naja – was soll ich sagen? Die OEM-Version hat mich und meine Kollegen dermaßen vom Hocker gehauen, daß wir uns jetzt auf den Grundsatz der Pressefreiheit berufen und Ihnen doch von unseren Erfahrungen berichten. So unverständlich, wie sie anfänglich klingen mag, ist die Weisung von Sierra übrigens gar nicht. Denn wie wir inzwischen wissen, kann *Half-Life* eigentlich nicht mit den Maßstäben des herkömmlichen 3D-Actionspiels bemessen werden. Stellen Sie sich doch einfach mal einen neuen Hollywood-Film vor: Jedes Detail, das Ihnen von guten Bekannten erzählt



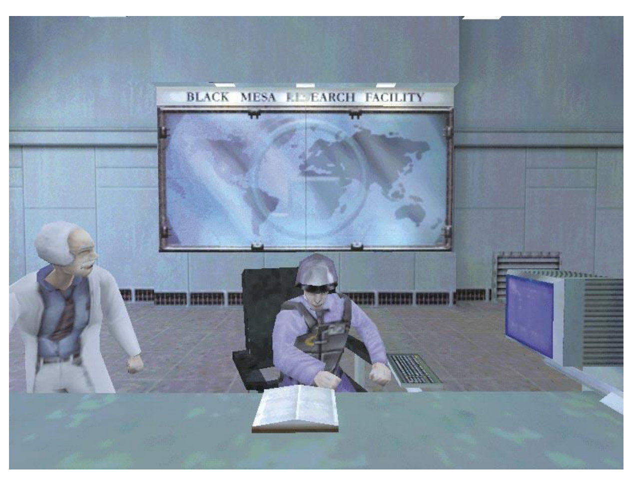
Flagge

wird, nimmt Ihnen einen Teil des Kinoerlebnisses weg. Bei *Half-Life* verhält es sich genauso. Die Spannung, von der dieses Action-Adventure hauptsächlich lebt, würde mit Sicherheit zerstört werden, wenn wir Ihnen allzu genau erzählen würden, worum es geht. Es wird sich herausstellen, ob dieser Seiltanz überhaupt zu bewältigen ist...

Ein verhängnisvoller Unfall

Umreißen läßt sich die vom Gruselliteratur-Newcomer Marc Laidlaw ersonnene Handlung in etwa so: Der Spieler nimmt als Wissenschaftler an einem hochgeheimen Experiment der Regierung teil. Als er an einem scheinbar normalen Arbeitstag seinen Dienst antritt, kommt es plötzlich zu einem nicht für möglich gehaltenen Vorfall. Die geheimnisvolle Alien-Substanz, die Gegenstand seiner Forschungen war, entpuppt sich als eine Art Dimensionstor, durch das Scharen von Horrorwesen in die unterirdische Basis schlüpfen. Es bricht Chaos aus, die wehrlosen Wissenschaftler versuchen aus dem gigantischen Bunker zu entfliehen, werden von den Aliens aber wie Schlachtvieh hingemetzelt. Als sich das Militär Stunden später in die Sache einschaltet, keimt bei den wenigen Überlebenden Hoffnung auf: „Unsere Leute werden uns bestimmt hier rausholen!". Unsere Leute? Weit gefehlt – denn das schwerbewaffnete Einsatzkommando hat ganz andere Befehle. Es darf keine Zeugen geben, und von dem Vorfall darf nichts an die Öffentlichkeit gelangen. Also feuern die Söldner auf alles, was sich bewegt, egal ob menschlicher oder außerirdischer Herkunft. Als einer von wenigen erkennt der Spieler die aussichtslose Lage richtig. Er ist zwischen zwei gefährlichen Fronten eingekeilt. Ob er es jemals schaffen wird, die Basis lebend zu verlassen? Mehr als das verraten wir nicht, und mehr müssen Sie auch nicht wissen, um das Konzept zu verstehen. In *Half-Life* soll eine Geschichte erzählt werden, und der Spieler soll sich als Teil dieser begreifen. Die Betonung auf das Erzählerische kommt bereits im phantastischen Intro rüber. Gewöhnen Sie sich zum Anfang erst einmal daran, daß „Intro" nicht zwangläufig „vorgerendert" oder „nicht interaktiv" bedeuten muß. In *Half-Life* ist keines von beidem der Fall. Ein Intro soll in erster Linie mal in das Spielgeschehen einführen – und das tut es in diesem Fall auch. Wie in einem gut gemachten Science-Fiction-Streifen wird eine mehrminütige Bahnfahrt durch ein Tunnelsystem gezeigt – von der Oberfläche bis tief in das Innere der Forschungsbasis. Eine weit entfernte Frauenstimme begrüßt Sie mit den Worten „Willkommen auf dem Black Messa-Forschungsgelände" und macht Sie während der Talfahrt grob mit den Örtlichkeiten vertraut. Das Wunderbare daran ist, daß bereits hier die 3D-Engine des Spiels zum Einsatz kommt. Daß die staubige *Quake*-Engine, die *Half-Life* ja bekanntlich zugrundeliegt, hinter dieser Kamerafahrt steckt, hätten wir noch vor wenigen Monaten für unmöglich gehalten. Valve Software hat auf der anderen Seite auch wirklich viel getan, um die Verwandtschaft so gut wie möglich zu kaschieren: Sämtliche Grafikrou-





„Guten Morgen, Mr. Freeman! Wie geht es Ihnen?" – Half-Life beginnt mit einem scheinbar normalen Arbeitstag, der sich plötzlich in einen Alptraum verwandelt.

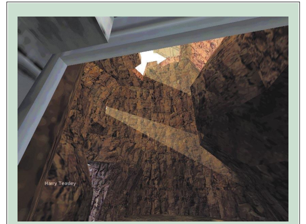


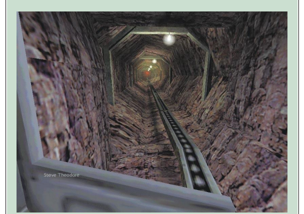
Tolle Idee: Vor Spielbeginn führt diese Dame jeden Neuling in die Bedienung ein. Vom Springen und Ducken bis hin zu Kampftechniken wird alles mögliche geübt.

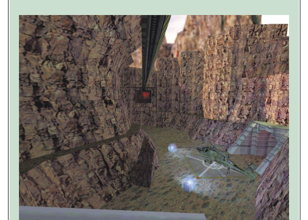


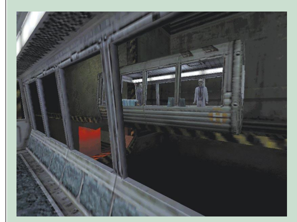
In welchem 3D-Actionspiel haben Sie so etwas schon einmal gesehen? Die friedlichen NPCs leisten Ihren verwundeten Kollegen wie selbstverständlich Erste Hilfe.

DAS INTRO


Im atemberaubend schönen Intro...


...durchquert man ein Stollensystem...


...sieht diesen Helikopter starten...


...beobachtet NPCs bei der Arbeit...


...läuft frei in der Kabine herum...

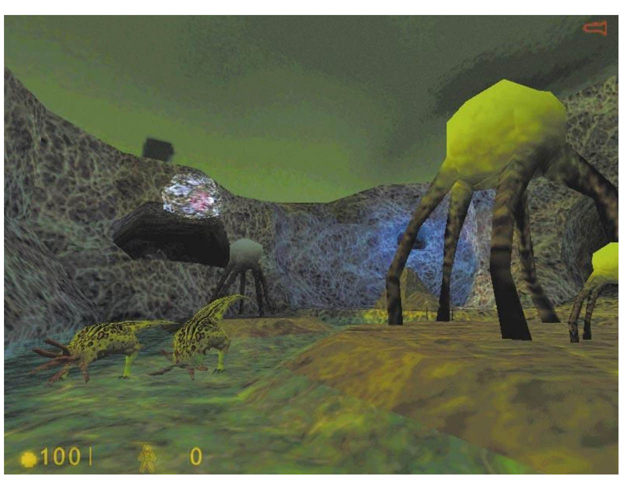

...gewährt diesem Roboter Vorfahrt...


...und landet schließlich im Spiel.

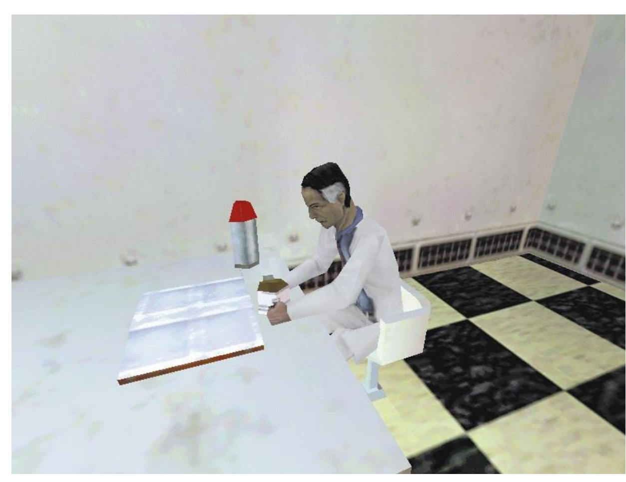
tinen wurden von Grund auf überarbeitet und optimiert, die 65.000-farbige Umgebung wird mittels eines physikalisch korrekten „Rot-Grün-Blau-Mischlicht-Systems" erzeugt, und über die „Skeletal Animation"-Engine, die allen Charakteren und Monstern das Leben einhaucht, wurden Sie in der *PC Games* schon mehrmals aufgeklärt.

Der erste wirklich interaktive Spielfilm

Aber zurück zum Intro: Das wirklich Unglaubliche daran wurde erst sichtbar, als ich durch Zufall an die Maus stieß und dem ersten „interaktiven Intro" der Welt begegnete. Während also die Frauenstimme beruhigend auf mich einredete, die Namen der Mitwirkenden ein- und ausgeblendet wurden und ich gleichzeitig immer tiefer in das Stollensystem rauschte, konnte ich mich mittels Mausbewegungen in allen Richtungen umsehen und sogar seelenruhig in der Schienenbahn herumlaufen. Ich beobachtete Wissenschaftler bei ihren Verrichtungen, sah Wachmänner ihren Dienst schieben und entdeckte, wie (noch an der Oberfläche) ein Hubschrauber startklar gemacht wurde und langsam vom Boden abhob. Kurz gesagt, man weiß gar nicht, wo man hinschauen soll. Das ändert sich auch im eigentlichen Spiel nicht. An der Endstation begrüßt Sie ein Wachposten mit deutlich sichtbaren Mund- und Kinnbewegungen: „Guten Morgen, Mr. Freeman! Sie sind ein bißchen spät heute." Er dreht sich um, läuft im Stechschritt zu einer elektronisch gesicherten Stahltür, blickt Sie noch einmal skeptisch an und tippt dann einen Zugangscode in die Sicherheitskonsole ein. Dahinter offenbart sich ein weiterer Raum, in dem Sie ebenfalls begrüßt werden: „Ich habe einige e-Mails für Sie, Mr. Freeman. Leider ist das System vor einer halben Stunde abgeraucht, aber wir kriegen das sicher bald in den Griff! Ziehen Sie inzwischen bitte Ihren H.E.V.-Sicherheitsanzug an. Sie werden im Testlabor erwartet." Die Schilderung könnten wir noch stundenlang fortsetzen, aber es genügt wohl, das Prinzip hinter diesen Vorgängen zu verstehen: Sogenannte „Scripted Sequences", eine Art internes Drehbuch, in dem der Verlauf solcher Schlüsselszenen festgelegt ist, fanden bereits in anderen



Ein böser Alptraum: Die Parallelwelt der Aliens bekommt man anfänglich nur einmal kurz zu Gesicht. Besonders heimisch fühlt sich ein Mensch hier sicher nicht.


Die in Half-Life verwendete Technik der „Scripted Sequences" gestattet jedem NPC, ein scheinbar normales Alltagsleben zu führen. Allerdings nur bis der Spieler eingreift.

3D-Actionspielen (beispielsweise *Unreal*) Verwendung – allerdings noch nie in einem vergleichbaren Ausmaß. Nur: Im Gegensatz zu einem Kinofilm darf der Spieler auch in das Drehbuch eingreifen. Genau das ist das Geheimnis von *Half-Life*: Bis zu einem gewissen Grad ist der Handlungsverlauf vorgegeben, manche Vorgänge setzen eine Handlung des Spielers voraus – der Löwenanteil davon läuft aber auch ohne sein Zutun ab. Man hat das Gefühl, sich in einer Welt zu bewegen, in der man fester Bestandteil ist, keineswegs aber ihr Mittelpunkt. Um Ihnen den Spaß nicht noch mehr zu verderben, brechen wir an dieser Stelle vorerst ab. Nur noch soviel: Freunde hitziger *Quake*-Gefechte werden ihren Blutdurst etwas zurückstecken müssen. Obwohl das Arsenal an Waffen durchaus Parallelen zum id-Shooter offenbart (z. B. Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehre und Granatwerfer), kommt es in *Half-Life* doch mehr auf das Köpfchen an als auf gute Reflexe. Wer an diesem Spiel wirklich Spaß haben will, muß zuhören und genau beobachten können. Daß wir Ihnen auf einer der nächsten *PC Games*-Ausgaben eine spielbare Demoversion anbieten können, steht übrigens schon fest. Welchen Prozentsatz des Spiels diese enthalten wird, müssen wir mit dem Hersteller allerdings noch aushandeln. Wir hoffen, daß sich Sierra auch in diesem Fall spendabel zeigt.

Thomas Borovskis ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Sierra/Valve
Beginn	1996
Status	Beta
Release	November ´98

Vergleichbar mit
Unreal, Tomb Raider 3



Rally Championship 99

Kameratauglich

„Du mußt mal zum Stand von Europress gehen. Die haben ein Rennspiel mit fotorealistischer Grafik." Das war einer der meistgehörten Sätze auf der diesjährigen ECTS. Bei einer so ultimativen Aussage wird man erst einmal skeptisch. Fotorealistisch? Dieses Wort ist in der Vergangenheit einfach zu oft und zu leichtfertig gebraucht worden.

Was bei Europress gezeigt wurde, ist aber wirklich nicht mehr weit vom Fotorealismus entfernt. Die Frage „Schön, ihr habt Bilder digitalisiert. Können wir mal das Spiel sehen?" blieb uns fast im Hals stecken, als der Designer mit einem trockenen „Das sind Screenshots, ich zeig' Euch mal lieber die Engine" eine frühe Version des Spiels startete. Für die Texturen sind tatsächlich digitalisierte Bilder verwendet worden, nur wirken sie diesmal so brillant und scharf, daß man selbst aus geringer Entfernung nicht mehr genau sagen kann, ob es sich nun um ein Fernseh- oder Monitorbild handelt. Ähnliche Versuche scheiterten in der Vergangenheit immer an der Technologie, handgemalte Texturen machten stets einen besseren Eindruck als digitalisierte Strukturen. Europress scheint aber einen Weg gefunden zu haben, die bestmögliche Grafikqualität und zugleich eine anständige Performance zu erzielen. Momentan existiert allerdings nur eine Art Editor, mit dem man durch die Landschaft „hetzen" kann. Echtes Rennfieber kommt aber ohne Fahrphysik natürlich noch nicht auf. Da *Rally Championship 99* nicht nur optisch, sondern auch in puncto Gameplay neue Maßstäbe setzen soll, rechnet selbst Europress damit, daß die Anforderungen an die Mindestkonfiguration noch steigen werden. Beruhigend: Die speziell für die ECTS zusammengestrickte Demo erforderte einen Pentium 200 mit 3D-Grafikkarte, man kann also davon ausgehen, daß die fertige Version nicht unbedingt einen Pentium II voraussetzen wird.

Für sehr viel Aufsehen sorgte die Ankündigung, daß es bei *Rally Championship 99* keine Limitierung in irgendeiner Form geben soll. Im Klartext: Der Pilot kann die Strecke nach links oder rechts verlassen, was vor allem bei vereisten Serpentinen spektakuläre Szenen nach sich ziehen wird. „Unsichtbare Wände", wie man sie vom Vorgänger gewohnt war, soll es nicht mehr geben. Ob das den Schwierigkeitsgrad nicht vielleicht zu sehr erhöht und den Streckenverlauf zu undurchsichtig macht, muß sich erst noch in der Testphase herausstellen – vielleicht wird ja doch die eine oder andere Leitplanke zusätzlich eingebaut.

In den nächsten Monaten werden wir uns noch intensiver mit *Rally Championship 99* beschäftigen, weil es eines, wenn nicht gar das verheißungsvollste Rennspiel des nächsten Jahres werden könnte.

Oliver Menne ■



Ein sehr schönes Beispiel für die herrlich texturierte Landschaft.



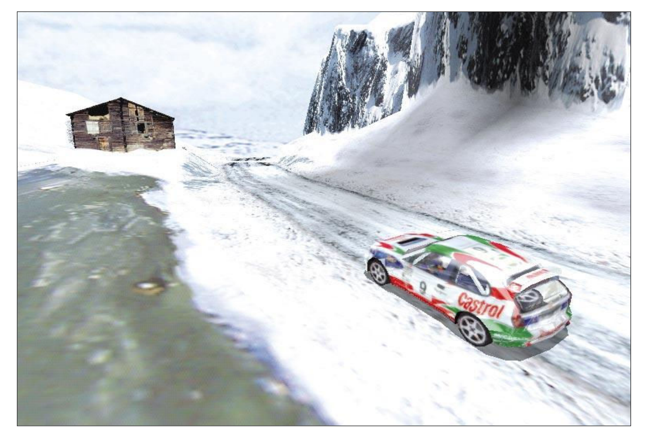
Die Fahrzeuge sollen auch Spuren in Schnee und Sand hinterlassen.



Noch sind die Strecken nicht vollständig mit den richtigen Texturen belegt. Im Vordergrund verschwimmt der Straßenbelag zum Beispiel noch zu stark.



So soll Rally Championship 99 aussehen, wenn es fertig ist. Kaum vorstellbar, aber zumindest im Editor funktioniert die zugrundeliegende Technologie schon einwandfrei.



Die schneebedeckte Fahrbahn kann zusammen mit den nicht vorhandenen Seitenbegrenzungen vielen Piloten Kopfschmerzen bereiten.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Europress
Beginn	August ´98
Status	Pre-Alpha
Release	April ´99

Vergleichbar mit
Colin McRae Rally



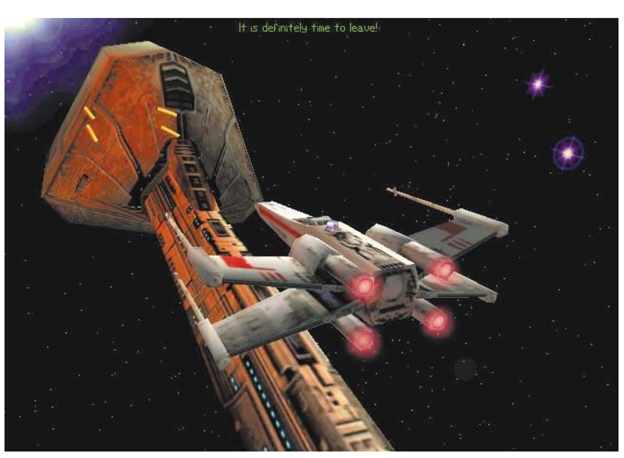
X-Wing Alliance

Geflügelsalat

Es gab eine Zeit, in der nur Weltraum-Actionspiele die Grenzen der Hardware aufzeigten und ein Maximum an Spielspaß boten. Diese Funktionen wurden mittlerweile unter Flugsimulationen und Aufbau-Strategiespielen aufgeteilt, aber Lucas Arts scheint mit X-Wing Alliance verlorenes Terrain zurückerobern zu wollen.

Mit *X-Wing* und *TIE Fighter* dominierte LucasArts fast die gesamte Steinzeit der PC-Geschichte (etwa 1993 bis 1994, kurz nach der Vorstellung der 386er-Prozessoren). Nur Origins *Wing Commander* konnte ähnlich grandiose Explosionen bieten, ein unter die Haut gehendes Fluggefühl und eine intuitive Bedienung der hochkomplizierten Flugmaschinen. Damals beherrschten die Spieldesigner noch eine Kunst, die heutzutage verlorengegangen zu sein scheint: die Einbeziehung des Spielers in die Handlung. Mit Lauftexten, Standbildern und einigen wenigen Animationen verstanden es die Designer von *X-Wing*, eine grandiose Atmosphäre zu erzeugen: eine spannende Hintergrundgeschichte zu erzählen, dem Spieler seine Wichtigkeit vorzugaukeln und den Sinn des aktuellen Einsatzes zu erklären. Obwohl diese Zwischensequenzen bestenfalls fünf Prozent der Spielzeit ausmachten, waren sie der wichtigste Bestandteil des Programms. Klone (auch die gab es damals schon), die auf eine Hintergrundgeschichte verzichteten und den Spieler ohne Umschweife in die Weltraumschlachten schickten, fielen beim Publikum gnadenlos durch. Das Softwarehaus Totally Games, das bereits *X-Wing* und *TIE Fighter* für Lucas Arts entwickelte, besinnt sich auf die alten Tugenden zurück. Bis zum Frühjahr nächsten Jahres wollen sie ein Weltraum-Actionspiel fertigstellen, welches das sechs Jahre alte Spielerlebnis mit modernster Technik zurückbringt und nebenbei die mittlerweile spielfilmartige *Wing Commander*-Serie übertrumpft. *X-Wing Alliance* basiert auf einer verzwickten Story, die im *Star Wars*-Universum spielt. Einerseits ist der Spieler ein Pilot der Rebellen, die sich gerade von der katastrophalen Niederlage in der Schlacht von Hoth erholen. Andererseits ist er Angehöriger einer Familie, die sich mit einem Konkurrenten um ein interstellares Handelsunternehmen streitet. Da sich der Spieler immer wieder entscheiden muß, für welche Partei er seine knappe Zeit einsetzt, ergeben sich zahlreiche Handlungsstränge, die den Ablauf der einzelnen Missionen beeinflussen. Die über 50 Kampfeinsätze, die Totally Games plant, werden mehr als doppelt so groß sein wie diejenigen der alten *Star Wars*-Flugsimulationen. Das ermöglicht spektakulärere Schlachten, da auch die doppelte Anzahl an Raumschiffen in die Fluggebiete passen. Innerhalb dieser Levels können sich ganze Planetensysteme befinden, zur Überbrückung der Entfernungen wird man also dringend auf einen zuverlässigen Antrieb angewiesen sein. Daher stellen die Entwickler komplett neu gezeichnete Raumschiffe zur Verfügung: den X-Wing, den A-Wing, den B-Wing, den Y-Wing und auch den Z-95 sowie zahlreiche Transportschiffe. Das Highlight der Weltraumsimulation wird aber der Millenium Falcon sein, der erstmals in einem offiziellen *Star Wars*-Spiel geflogen werden kann. Mit diesem riesigen Zerstörer darf der Spieler den Kampf mit dem zweiten Todesstern aufnehmen, der im Rahmen der Schlacht um Endor vernichtet werden muß. Die Bedienung wird derjenigen der ersten *Star Wars*-Spiele entsprechen und so weniger Aufmerksamkeit verlangen als beispielsweise die Tastaturbelegung von *Xenocracy*. Die Konzentration sollte man eher der Grafik widmen, die bereits im aktuellen Alpha-Stadium sehr schnell ist. Da aufwendige Sternennebel und dergleichen noch nicht in die Grafik-Engine integriert wurden, machen die Screenshots einen recht schlichten Eindruck. Zum aktuellen Zeitpunkt könnte das Spiel mit keinem der letzten beiden *Wing Commander*-Folgen konkurrieren. George Lucas wird aber schon dafür sorgen, daß Totally Games alles technisch Machbare aus den Computern des nächsten Jahres herausholen wird.

Harald Wagner ■

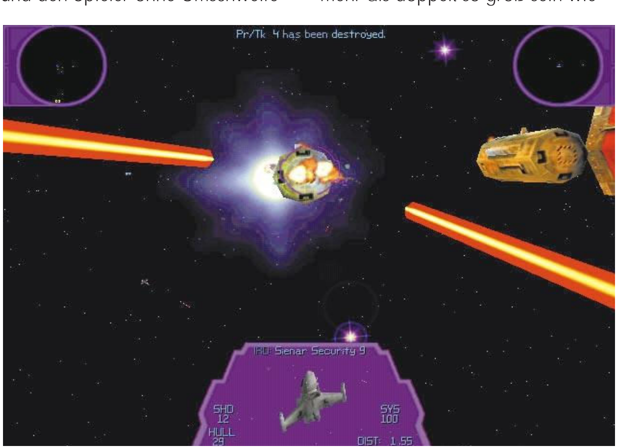


Ein Angriff auf ein Frachtschiff ist eine zeitaufwendige Geschichte, da die Schiffe mehrere Kilometer lang sein können und überall beschädigt werden müssen.

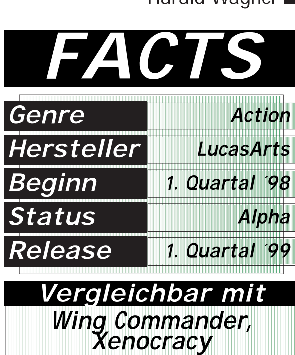




Die ehemaligen Pixelhaufen aus X-Wing (links) haben sich zu ansehnlichen und bedrohlichen Raumschiffen gemausert.



Das Cockpit sieht noch genauso aus wie in dem 1993 erschienenen ersten Teil. Zwei Radarschirme und eine Zielinformation reichen zum Beherrschen des X-Wing.



FACTS

Genre	Action
Hersteller	LucasArts
Beginn	1. Quartal ´98
Status	Alpha
Release	1. Quartal ´99

Vergleichbar mit
Wing Commander, Xenocracy

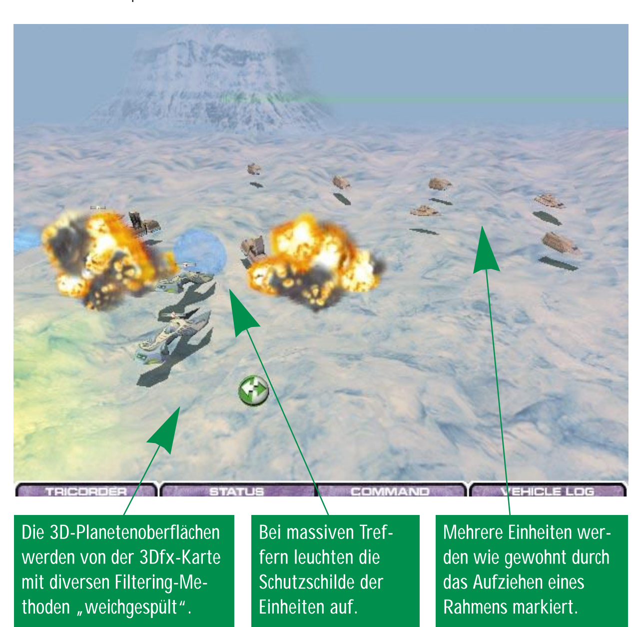


Star Trek: New Worlds

Neuland

Neidisch beobachten Star Trek-Fans die Konkurrenz im Krieg der Sterne-Universum von nebenan und schmollen: „Bäh, die Star Wars'er bekommen mit Force Commander ein richtig schickes Echtzeit-Strategiespiel – sowas wollen wir auch haben!" 1999 wird dieser Traum in Erfüllung gehen: Mit New Worlds bringt Interplay die Welt von Captain Kirk erstmals ins Command & Conquer-Format.

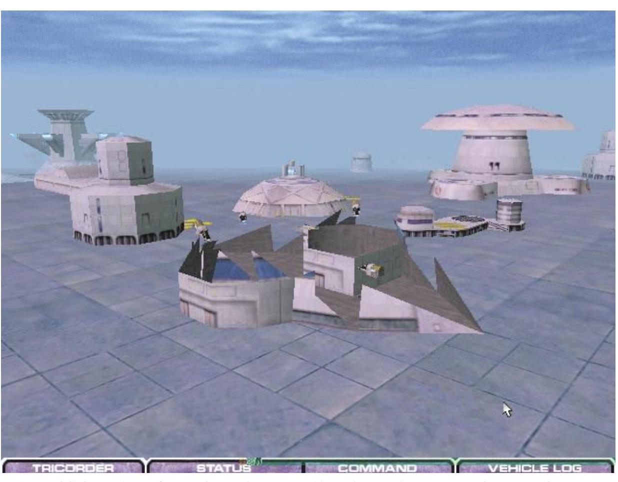
PC Games-Leser wußten es mal wieder als erste: Interplay arbeitet an einem *Star Trek*-Echtzeit-Strategiespiel (siehe Special in Ausgabe 7/98). Was damals noch unter dem Code-Namen *Star Trek: Colonialism* lief, heißt seit der ECTS endgültig *Star Trek: New Worlds.* Am Konzept hat sich nichts geändert. In Diensten der Föderation, als Klingone oder Romulaner erkunden Sie eine Reihe neuer Welten (daher der Name) innerhalb der Neutralen Zone. Alle drei Völker beschäftigt die Frage: Welches finstere Geheimnis verbirgt sich hinter dem Black Nebula („Schwarzer Nebel")? Und welche Rolle spielt diese seltsame Alien-Rasse, die den Vormarsch der Pioniere unbedingt zu vereiteln versucht? Auf unterschiedlichen Planeten organisieren Sie 25 Missionen lang den Bau von Stützpunkten, die wieder- um als Produktionsstätten für Kampfeinheiten dienen. Anders als beispielsweise von der *Command & Conquer*-Serie gewohnt, müssen Sie dabei auch auf das Wohl der Zivil-Bevölkerung achten. Wohnapartments werden genauso aufgestellt wie Weltraumhäfen, Krankenhäuser, Kraftwerke, Gewächshäuser, Radarstationen und Verwaltungseinrichtungen. In den Forschungslabors läßt man Technologien verbessern, die unter anderem den Abbau wertvoller Mineralien erlauben. Weil vor allem um die Rohstofflagerstätten heftige Kämpfe im *C&C*-Stil entbrennen, benötigen Sie neben massiven Verteidigungsanlagen (darunter Photonen-Geschütztürme) eine Armee aus Bodentruppen, Panzern, Truppentransportern, Artilleriegeschützen, Raketenwerfern und Raumgleitern. Die Entwickler haben sich die



Die 3D-Planetenoberflächen werden von der 3Dfx-Karte mit diversen Filtering-Methoden „weichgespült".

Bei massiven Treffern leuchten die Schutzschilde der Einheiten auf.

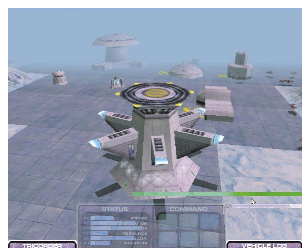
Mehrere Einheiten werden wie gewohnt durch das Aufziehen eines Rahmens markiert.



Beim Anklicken eines Gebäudes bekommen Sie Informationen über das Innenleben angezeigt. Basis-übergreifende Daten liefern Ihnen die Buttons der Menüleiste.



Die Anlagen werden von Baukränen Wand für Wand zusammengesetzt.



An diesem Weltraumhafen docken Ihre Frachter und Zerstörer an.

Freiheit genommen, einige Prototypen hinzuzufügen, die bislang weder in *Star Trek*-Filmen noch in TV-Folgen zu sehen waren. *Star Trek*-Lizenzgeber Paramount Pictures dürfte dabei ein wachsames Auge darauf haben, daß keine Widersprüche zu bestehenden Figuren und Technologien heraufbeschworen werden. Zu den neuen Errungenschaften gehört unter anderem ein Phaser-Panzer auf Seiten der Föderation, eine klingonische „Mobile Disruptor Battery" und ein romulanischer Tarnpanzer. Zuweilen versagt jedoch selbst die fortschrittlichste Technik, weil die Gestirne zum Teil recht widrige Lebensbedingungen aufweisen. Die Navigation wird beispielsweise durch starke Gravitationsfelder erschwert, und Ionenfelder bringen die Bordcomputer durcheinander. Nicht durcheinander bringen lassen sollten Sie sich von der Flut an *Star Trek*-Projekten, die Interplay parallel entwickelt. Neben *New Worlds* ist noch ein weiterer Strategie-Titel namens *Starfleet Command* in Arbeit, der sich allerdings ausschließlich auf Weltraumkämpfe konzentriert. Das sich für das Frühjahr ´99 andeutende Duell zwischen *Star Wars: Force Commander* (LucasArts) und *Star Trek: New Worlds* (Interplay) dürfte vor allem deshalb so interessant werden, weil sich die Grafik-Engines beider Programme – Zufall oder nicht – enorm ähneln. Denn auch das mehrspielerfähige *New Worlds* basiert auf riesigen 3D-Welten, in denen Sie Ihren Blickwinkel mittels Zoomen, Rotieren und Schwenken selbst anpassen. Aufwendige Texturen zieren die aus Polygonen zusammengesetzten Gebäude und Einheiten; für weiche Konturen und pompöse Explosionen ist 3D-Beschleunigungs-Hardware zuständig, die aber vermutlich keine unabdingbare Voraussetzung darstellen wird.

Petra Maueröder ■



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interplay
Beginn	März ´98
Status	Pre-Alpha
Release	März ´99

Vergleichbar mit

Force Commander

Planescape: Torment

Verrückte Welt

Nomen est omen: Torment, erster Titel der neuen Planescape-Reihe von Interplay, verspricht ein Rollenspiel für Erwachsene. Fantasywelten mit putzigen Elfen und grollenden Orks sind passé – in Torment wird gequält, gefoltert, verspottet und mit den Toten gefeiert. Basierend auf der Baldur's Gate-Engine schaffen Producer Guido Henkel und sein Team eine faszinierende Welt.

Planescape: Torment ist anders. Erwachsener, brutaler, faszinierender. *Torment* ist ein düsteres Isometrie-Rollenspiel, das in einer ganz besonderen Welt spielt. *Planescape*, eigentlich von den *AD&D*-Machern TSR als Brettspiel entwickelt, ist die Grundlage für ein Universum, in dem alles möglich ist. Hier gelten so gut wie keine Regeln, und wenn doch, dürfen sie beliebig über den Haufen geworfen werden. Diese spezielle Eigenschaft machen sich die Designer um den Ex-Attic-Geschäftsführer Guido Henkel natürlich zunutze, denn *Planescape: Torment* bricht mit so gut wie allen Regeln der klassischen Rollenspiele und verspricht eine völlig neue, eigene Erfahrung. Schon die Erstellung des Charakters ist eigenwillig: Anstatt diverse Pünktchen zu dieser und jener Fähigkeit zu addieren, formen Sie Ihr Alter ego während des Spiels. Sie bestimmen durch Ihre Aktionen, wie stark Sie werden, welche Fähigkeiten Sie lernen oder welche Sprüche Sie studieren wollen. Sie entscheiden zu Anfang nur, ob Sie schlau oder stark oder geschickt sein wollen, den Rest berechnet das Spiel aus Ihren Aktionen. Sie können also nicht sagen: „Hey, ich will ein böser Charakter sein", sondern werden mit dem konfrontiert, was sich die NPCs so über Ihre Aktionen denken. Außerdem hat Ihr Alter ego bereits Level 25 in allen *AD&D*-Klassen erreicht, doch gibt es da noch einen Haken...

Schon das kuriose Szenario hebt *Torment* von anderen





AD&D-basierenden Welten ab. Auch der namenlose Hauptcharakter, den Sie steuern, ist anders. Sie sind nämlich tot, wenn das Spiel beginnt. Sie können auch nicht sterben, weil Sie untot sind. Sie haben aber auch die Erinnerung verloren und stehen deshalb der fremden Welt hilflos gegenüber.

Tot oder lebendig?

Genau wie der Amnesie-geschädigte Charakter muß auch der Spieler erstmal rauskriegen, was um ihn herum abgeht. Die Figur erinnert optisch an eine kranke Mischung aus Frankensteins Monster und Brandon Lee in *The Crow* und ist einer der faszinierendsten Charaktere, die bislang in Spielen oder auch Filmen auftauchten. Im Laufe der Zeit finden Sie heraus, daß Sie schon seit 10.000 Jahren Ihr Unwesen treiben und außerdem eine ganz besondere Rolle im *Planescape*-Universum spielen – welche, dürfen wir Ihnen natürlich noch nicht verraten. Erwarten Sie aber jede Menge Überraschungen, beispielsweise den Kampf gegen sich selbst. Unberechenbar präsentiert sich auch Ihr sarkastischer Begleiter, der auf den schönen Namen Mortimer „Morte" Rictusgrin hört und ein ziemlich durchgeknallter, fliegender Totenschädel ist. „Morte hat den Spieler 10.000 Jahre lang auf allen seinen Wegen begleitet", erklärt Producer Guido Henkel, einst Geschäftsführer von Attic. „Er ist eine Art Tutorial, hilft dem Spieler und sorgt außerdem für Humor. Die Welt von *Torment* ist düster, gefährlich und beklemmend, und Morte bringt Entertainment als Kontrast ein, was die besondere



Der namenlose Held und Morte sind von Beginn an dabei. Der Gesundheitszustand der Charaktere läßt sich an den Bildern ablesen, die bei Schmerzen das Gesicht verzerren.

Hier finden die Porträts von NPCs Platz, die sich Ihrer Party im Lauf des Spiels anschließen können.

Diese Leiste soll die Icons für das Inventar, den Dialog-Modus und andere Aktionen enthalten.

Das gesamte Icon-System ist in dieser Version noch nicht fertig. Auf der linken Seite soll das Menü mit den Lade- und Speicherfunktionen zu finden sein.

Ob das Textfenster in dieser Form erhalten bleiben wird, ist noch nicht entschieden.

Atmosphäre schafft." Zwar ist er oft durchaus hilfreich und kann Gegner kräftig beißen (er hat ja keine Hände), doch manchmal geht er eigene Wege, beruft sich mitten im Kampf auf seine tarifvertragliche Mittagspause oder baggert weibliche Zombies an. Währenddessen kann es passieren, daß Ihr Charakter stirbt – nicht richtig, aber weh tut es dennoch, denn er verliert dadurch wieder alle Erinnerungen und erwacht vielleicht an einem völlig anderen Ort.

Selbstverstümmelung erwünscht

In *Torment* ist wirklich alles erlaubt und erwünscht, was kleine Kinder erschreckt und dem guten Geschmack widerstrebt. Beispiel Kämpfe: Statt Feuerbällen und Blitzen hängen Sie einem Gegner einen durchdringenden Geruch an, der hungrige Ratten anlockt, stecken Skalpelle in seine Augen oder reißen ihm die Seele aus der Brust und befehlen ihr, ihren Eigentümer zu töten. Was dann von Ihrem Kontrahenten übrig bleibt, läßt sich weiterverwenden. Konnte ein Gegner besser als Sie sehen, schneiden Sie mit einem Messer Ihre eigenen Augen raus und benutzen die des Gegners. Oder Sie ziehen einem Monster die dicke Haut ab und benutzen sie als Rüstung. Oder Sie hacken ihm die Klauen ab und schlagen ihm damit den Schädel ein. Manchmal muß der namenlose Held auch sich selbst verstümmeln, um etwa einer Falle zu entkommen oder eine bessere Waffe zu erhalten. Gut, das tut weh, aber da Sie eh schon tot sind, sollte es nicht weiter stören. Außerdem werden Sie dadurch stärker, was ja den Reiz von Rollenspielen ausmacht. Wie die Screenshots schon zeigen, kann die anfänglich nur aus zwei Leuten oder was auch immer bestehende Party auf bis zu fünf… äh… Wesen aufgestockt werden, die aber alle ihren eigenen Kopf haben. Wie Sie vielleicht schon gemerkt haben, übernehmen Sie in *Torment* nicht die Rolle des strahlenden Helden, sondern sind ein Verrückter unter Verrückten, der wenig Freunde hat. „Wir hatten keine Lust auf diesen Wir-reiten-durch-die-Lande-und-



Mit diesem Zauberspruch werden Hunderte von bissigen Totenschädeln auf den armen Gegner gehetzt. Magie spielt in Planescape: Torment eine große Rolle.



Torment soll weniger durch Blut als vielmehr durch subtile Einflüsse und das Andeuten von Gewalt beim Spieler eine beklemmende Atmosphäre erzeugen.



Der Humor darf in Planescape: Torment nicht fehlen. Sprechende Kisten sowie vorlaute und eigenwillige Begleiter geben dem Spiel die rechte Würze.



Der Held von Torment existiert seit 10.000 Jahren und beginnt das Spiel als Untoter, der unter Amnesie leidet und herausfinden muß, was nach seinem Tod geschah.

kämpfen-für-das-Gute-weil-wir-den-bösen-Zauberer-mit-dem-magischen-Schwert-töten-Müll", lästert Chris Avellone. Vielmehr geht es nur um Sie, und Sie sind ein echter Kotzbrocken. Sie sind der Gott in dieser Welt, können allen in den Hintern treten, die Umgebung verändern und scheren sich einen Dreck um die Zukunft von *Planescape*. Sie denken nur an sich, retten sich zuerst, und wenn Ihre Umwelt damit klarkommt, dann ist das o.k. – wenn nicht, ist das Ihr Problem?

Epische Geschichte

Das Team um Producer Guido Henkel bastelt derzeit emsig an der Künstlichen Intelligenz, die es allen Figuren in *Torment* erlaubt, auf die Aktionen des Spielers zu reagieren. Wenn Sie sich also einen Namen als herzloser Metzler machen, wird man Ihnen mit Furcht und Respekt begegnen. Zeigen Sie sich dagegen eher hilfsbereit und großzügig, dann wird man Sie erfreut aufnehmen – und versuchen, Ihre Gutmütigkeit auszunutzen. Das gilt auch für die Frauen, die eine gewisse Rolle spielen und sich natürlich liebend gerne einem mächtigen Helden an die Brust oder sonstwohin werfen. Wie bereits erwähnt, sind Sie etwas Besonderes. Dummerweise wissen das die anderen, aber nicht Sie. Sie haben ja alles vergessen, was wichtig war. Das ist das einzige Puzzle des Spiels, denn die gewohnten Schalter-Rätsel und das Suchen nach roten oder blauen Schlüsselkarten können Sie abhaken. Sie müssen rauskriegen, wer Sie sind, wer Sie ermordet hat und warum. Natürlich dauert das nicht fünf Minuten, sondern viele, viele Nächte. Rund 40 Stunden soll ein durchschnittlicher Spieler benötigen, um das Finale von *Torment* zu erleben, außerdem soll wirklich jeder die Chance haben, *Torment* durchzuspielen. „Das Ende ist so genial, daß es einfach jeder gesehen haben muß", schwärmt Guido Henkel. „Außerdem läßt sich *Torment* auf verschiedene Arten durchspielen", ergänzt Chris Avellone. „In jedem Fall versprechen wir ein richtiges `Oh shit!'-Ende – etwas, das den Spieler auch danach noch beschäftigt." Guido hofft, daß viele Spieler *Torment* ein zweites oder drittes Mal spielen werden, wenn sie ein Ende gesehen haben. „Wenn sich am Ende die Story offenbart, denkt man `Mist, an der und der Stelle hätte ich wohl besser was anderes gemacht'. Ich hoffe, daß viele zurückgehen und ausprobieren, welche anderen En-



den es noch gibt." Auch wenn Sie eh schon tot sind, wird das nicht einfach: Sie haben eben nicht gerade viele Freunde, also müssen Sie geduldig oder gewalttätig versuchen, die anderen Figuren zu überzeugen, Ihnen zu helfen. Weitere Widrigkeiten sind die Gegenstände, die Sie im Spiel finden und benutzen können. Manche jodeln, sind eifersüchtig auf andere Objekte im Inventar oder fürchten sich davor, benutzt zu werden – was bei Schwertern etwas unpraktisch sein kann. Erwarten Sie nicht, daß Kisten in *Torment* einfach rumstehen und nur darauf warten, von Ihnen geöffnet zu werden. Nein, die kleinen Biester haben Beine, mit denen sie davonlaufen können, einen Mund, um Sie zu beleidigen, und Hände, um Ihnen eine runterzuhauen. Die NPCs, die sich Ihrer Party anschließen können, dürfen natürlich von Ihnen gesteuert werden, allerdings besitzen auch diese einen eigenen Willen und können sich manchmal weigern, das zu tun, was Sie wollen. Morte, der Sie von Beginn an begleitet, ist dafür ein gutes Beispiel: Wenn er jemanden nicht leiden kann, schreit er ihn an, was so manche Konversation in eine von Ihnen unerwünschte Richtung lenken kann. Also sollten Sie ihm befehlen, an anderer Stelle zu warten. „Das muß aber nicht klappen", erklärt Guido, „vielleicht sagt er auch: `Nein, ich will mitkommen'. Ein Teil des Spielspaßes ist, daß man wirklich mit anderen Charakteren interagiert." Das ist auch Teil der Story: Die NPCs gehen nicht mit Ihnen, weil Sie so ein toller Hecht sind, sondern weil sie ihre eigenen Pläne haben, die aber alle irgendwie mit Ihrem Schicksal zu tun haben.
Um all die kleinen optischen Gags auch gelungen zu präsentieren,

„Die Zaubersprüche in Torment sind härter als alles andere. Dieser hier wirbelt das Monster gleich über vier Bildschirme, bevor es stirbt."
Chris Avellone, Lead Designer



möbelte das *Torment*-Team die *Infinity*-Engine der Kollegen von Bioware kräftig auf. Die Charaktere wurden deutlich größer und detaillierter, die Hintergründe sind komplexer, bewegen sich und sind zudem abwechslungsreicher gestaltet. „Das Konzept von *Torment* erfordert, daß der Spieler sieht, wie sein Charakter fühlt, was er anhat. Außerdem war uns wichtig, daß sich die Umwelt bewegt. Die meisten Isometrie-Spiele sind eher statisch, Torment dagegen besitzt etliche Räume, in denen sich bewegende Objekte den ganzen Bildschirm ausfüllen und sich die Umgebung ständig ändert", sagt Guido Henkel.



Für Torment peppten die Programmierer die Grafik-Engine mächtig auf, um möglichst viele abgefahrene Spezialeffekte auf den Bildschirm zaubern zu können.

Die aufwendig gerenderten Hintergründe werden von CD abgespielt und wiederholen sich an keiner Stelle im Spiel. Oft füllen riesige Animationen den ganzen Bildschirm.

Brachiale Grafikeffekte

Wie bereits oben erwähnt, erweitert *Torment* die Palette der aus anderen Rollenspielen bekannten Zaubersprüche erheblich. Guido und sein Team wollen auch hier neue optische Maßstäbe setzen und packen das Spiel mit zahllosen Spezialeffekten voll. „Wir wollen, daß alles groß ist", erklärt Guido und präsentiert gleich das Ergebnis: Ein simpler Zauberspruch packt ein Monster in ein Energiefeld und wirbelt es über mehrere Bildschirme, während jede Menge Lichteffekte und Blitze die Netzhaut erschüttern, bevor das arme Untier schließlich wieder auf den Boden knallt. „Das hat uns eine Menge technischer Probleme bereitet", erklärt Guido, „denn wir mußten die Engine von Bioware kräftig umschreiben." Obwohl *Torment* in gewisser Weise düster und brutal ist, verzichtet es auf übertrieben viele Blutorgien oder herumfliegende Eingeweide. Vielmehr zeigt die Grafik nur gerade soviel, daß Sie sich den Rest in Ihrer Phantasie zusammenreimen können, gerade genug, um ständig ein beklemmendes Gefühl zu verspüren.

Selbstgespräche

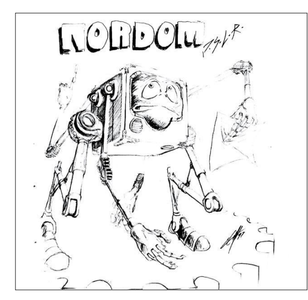
Da Sie jetzt so gut wie alles über die extravagante Welt von *Torment* wissen, ist es an der Zeit, Sie über das eigentliche Gameplay zu informieren. Gestandene Rollenspieler werden sich trotz aller Unterschiede zu den bekannten Genrekollegen schnell zurechtfinden, und auch Einsteiger dürften keine Probleme mit der Steuerung haben, denn *Torment* greift auf ein ähnliches, wenngleich verbessertes Interface à la *Baldur's Gate* zurück. Über die Plazierung der Icons und die Gestaltung des Inventars zerbricht man sich im kalifornischen Irvine noch die Köpfe, doch die Steuerung wird größtenteils mit der Maus übernommen und war bereits zum Zeitpunkt der Präsentation Anfang August erfreulich eingängig. Da es in *Torment* keine klassischen Schalterrätsel geben soll, werden Sie größtenteils mit Dialogen, Kämpfen und einigen Quests konfrontiert. Diese Aufgaben lassen sich zumeist auf mehrere Arten lösen, wie Lead Designer Chris Avellone anhand des ersten Rätsels erklärt: „Der Spieler erwacht in der dreistöckigen Leichenhalle der Stadt Sigil, aus der er seinen Weg entweder freikämpft oder sich hinausschleicht. Andere Rätsel sind abhängig von der Persönlichkeit des Spielers, denn man muß aus den Dialogen heraushören, was die Gesprächspartner verärgert und auch, wie sie sich anderen Charakteren gegenüber verhalten, und diese dann gegeneinander ausspielen." Das Konzept mit dem 10.000-jährigen Leben Ihres Charakters sorgt für weitere Probleme, denn oft stoßen Sie auf Fallen, die Sie früher anderen gestellt haben, oder finden Hinweise, die Sie vor Tausenden von Jahren hinterlassen haben. Chris Avellone: „Ein solcher Hinweis könnte lauten: `Was immer Du tust – traue XY nicht, er hat mich schon mal reingelegt!'". Im Gegensatz zu *Baldur's Gate* wird *Torment* ein reines Singleplayer-Spiel ohne Mehrspieler-Komponente, was angesichts der dicken und nicht-linearen Storyline wohl ein Ding der Unmöglichkeit wäre.

Florian Stangl ■

„Ein Teil des Spielspaßes ist, daß man wirklich mit den anderen Charakteren interagieren kann."
Guido Henkel, Producer



Der Vergleich mit Baldur's Gate (rechts) zeigt, daß Torment deutlich größere Figuren erzeugen kann, obwohl beide Spiele auf der gleichen Grafik-Engine basieren.



Kisten stehen im Spiel nicht nur herum, sondern besitzen Beine, um wegzulaufen.

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Interplay
Beginn	Juli ´96
Status	Pre-Alpha
Release	März ´99

Vergleichbar mit
Baldur's Gate

Seven Kingdoms 2

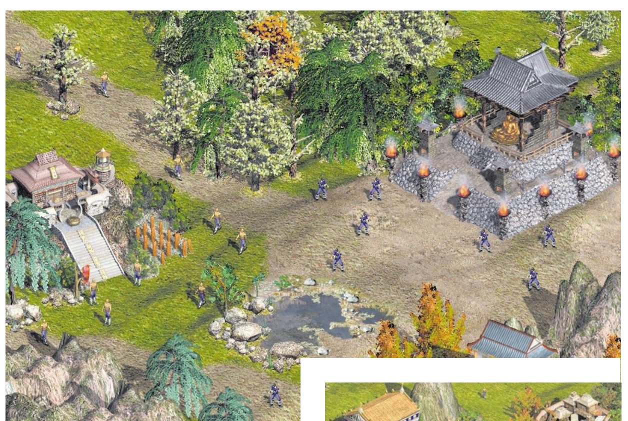
Magic Kingdoms

Da waren sich vor einem Jahr alle einig: Aus den Ideen, die in Seven Kingdoms drinstecken, würden andere Hersteller zwei oder drei – immer noch gute – Strategiespiele zaubern. Genauso einig war man sich aber auch darüber: Mit modernerer Grafik hätte der Geheimtip von Interactive Magic bessere Chancen gegen das übermächtige Age of Empires gehabt. In wenigen Monaten erfolgt der zweite Anlauf.

Produzieren, handeln, intrigieren, betrügen, spionieren, forschen, erkunden – im Vergleich zur Konkurrenz war *Seven Kingdoms* seiner (Echt-)Zeit weit voraus. Anders als *Age of Empires* setzte der Mix aus *WarCraft 2* und *Civilization* voll auf Strategie, Wirtschaft und Diplomatie: Ihr Einfluß als Herrscher bemaß sich nicht nach der Größe der Armee, sondern vielmehr nach der Loyalität und Zufriedenheit der Untertanen – wer Nachbarsiedlungen attackierte oder pausenlos Bündnisse brach, wurde mit Abwanderungen und Rebellionen bestraft. Einziger Kritikpunkt an diesem enorm komplexen Programm: die ausgesprochen schlichte Grafik – jeder *Age of Empires*-Holzfäller war aufwendiger animiert als die *Seven Kingdoms*-Truppen. Das wollen sich Hersteller Interactive Magic und Entwickler Trevor Chan (Entwickler der Hardcore-Wirtschaftssimulation *Capitalism*) kein zweites Mal vorwerfen lassen: Anstelle der *WarCraft 2*-ähnlichen Vogelperspektive verfügt *Seven Kingdoms 2* über eine isometrische Ansicht und ein 3D-Terrain, das sich durchaus mit den Welten von *Lords of Magic* messen kann; die Grafik-Qualität erhöht sich auf 1.024x768 Bildpunkte in 65.000 Farben. Auf den zufallsgenerierten Landschaften gründen Sie neue Städte, in denen Dutzende von Gebäuden (Fabriken, Kasernen, Marktplätze, Häfen usw.) errichtet werden können. Dort bilden Sie Krieger aus, erforschen Technologien, heuern Söldner an, schließen Handelsabkommen und Waffenstillstände, suchen Schriftrollen, zaubern magische Kreaturen herbei, locken neue Bewohner durch Mundpropaganda an, erheben Steuern, lassen Ressourcen abbauen, stellen Güter her und schicken natürlich Ihre detailverliebt gerenderten Einheiten gegen rivalisierende Königreiche in die

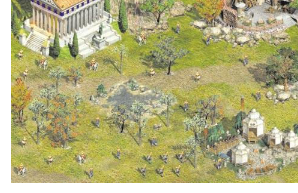


Nur mit einer hochgerüsteten Armee können Sie es wagen, die gigantischen Bauten der Fryhtans zu attackieren. Darin lauern häufig Schätze und Zaubersprüche.



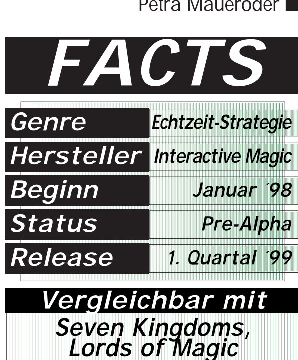
Braucht selbst den Vergleich mit Age of Empires 2 nicht zu scheuen: Die Programmierer haben aus der Kritik an Seven Kingdoms gelernt und die Grafik mächtig verbessert.

Schlacht. Aber: Alleine haben Sie kaum eine Chance, der Bedrohung durch die gefürchteten Fryhtans (die Bestien aus dem ersten Teil) Herr zu werden – Allianzen mit anderen Königreichen sind daher wichtiger denn je. Die 15 verschiedenen Fryhtans können Sie auch Ihrer eigenen Armee einverleiben, indem Sie deren Siedlungen erobern. Strenggenommen müßte das Spiel eigentlich *Twelve Kingdoms* heißen, denn zusätzlich zu den Griechen, Chinesen, Japanern, Persern, Mayas, Normannen und Wikingern erweitert sich die Auswahl um Mongolen, Karthager, Ägypter, Zulus und Kelten. Die Mayas sind nicht mehr dabei. Jede Kultur besitzt individuelle Einheiten und Bauwerke: So wird es neben den Drachenbooten der Wikinger und persischen Bogenschützen auch griechische Reiter und chinesische Shaolin-Mönche geben. Das Aufgebot an beschwörbaren Monstern wird ergänzt durch sieben neue Kreaturen, darunter Zentauren (halb Mensch, halb Pferd), Minotauren (halb Mensch, halb Stier) und Medusen. Da man einen Teil seiner Einheiten und der erworbenen magischen Gegenstände (verbessern die Fähigkeiten der Kämpfer) in die nächste Mission übernehmen kann, nimmt die Kampagne bei jedem Spieler einen anderen Verlauf. Im Multiplayer-Modus unterstützen Sie Alliierte mit Geldspenden, Ressourcen und Einheiten und transferieren erforschte Technologien. Mit viel Tiefgang, der Fantasy-Komponente und der stark verbesserten Grafik verheißt *Seven Kingdoms 2* in der Tat „interactive magic" – vor allem Fans von *Lords of Magic* oder *Heroes of Might & Magic* dürfen sich auf diesen Titel freuen. Wenn das Programm im Frühjahr ´99 erscheint, ist der direkte Konkurrent allerdings derselbe wie Ende 1997: *Age of Empires* – diesmal eben der zweite Teil *Age of Kings*, in dem zufälligerweise fast die gleichen Zivilisationen vorkommen.



In den römischen Tempeln werden Legionäre ausgebildet. Rechts oben: eine Waffenschmiede.

Petra Maueröder ■



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Interactive Magic
Beginn	Januar ´98
Status	Pre-Alpha
Release	1. Quartal ´99

Vergleichbar mit
Seven Kingdoms,
Lords of Magic



Und die Menschen bei Creative Edge sprachen: Okay, wenn die Jungs von Bullfrog ihr Populous 3 nicht auf die Reihe kriegen, dann entwickeln wir eben ein noch besseres „Godgame" – mit noch spektakulärerer 3Dfx-Grafik, noch mehr Effekten und noch mehr Echtzeit-Action. Und wir taufen es auf den Namen Solar.

Solar
Sonnenanbeter

Fast zehn Jahre lang hat es Creative Edge aus dem schottischen Edinburgh geschafft, sich keinen Namen im Computerspiele-Bereich zu machen. Das dürfte sich mit *Solar* ändern, einem Fantasy-Echtzeitstrategiespiel im *WarCraft 2*-Design, das die Vorteile einer 3D-Engine nutzt. Benannt ist *Solar* nach einem mächtigen Gott, dem die Stämme eines geheimnisvollen Planeten huldigen. Aus einem dieser Völker sollen Sie eine mächtige Zivilisation erschaffen, die sich gegen die konkurrierenden Sippen durchzusetzen vermag. Während die Missionen anfangs noch durch das Einsammeln bestimmter Resourcen-Mengen zu gewinnen sind, muß man später sein Camp verteidigen oder einen gegnerischen Stützpunkt bei Nacht überfallen. Weil Sie stets mehrere hundert oder gar tausend Untertanen gleichzeitig zu versorgen haben, sollten Sie sich frühzeitig um die Beschaffung von Baumaterialien kümmern: Aus Holz und Steinen entstehen Wohngebäude, Forschungslabors, Tempel und Werkstätten. Während die Gelehrten zusätzliche Gebäudetypen, Waffen und Transportmittel entwickeln und Ihre Krieger in den Kasernen trainieren, kümmern sich Bergleute um Eisenerz zur Waffenherstellung und Bauern um die Verpflegung der Bevölkerung. Die setzt sich sowohl aus männlichen als auch aus weiblichen Untergebenen zusammen, die gemeinsam zusätzliche Nachkommen „produzieren". Frauen und Kinder sind natürlich das bevorzugte Angriffsziel Ihrer Gegner – schließlich läßt sich dadurch rasch ein Volk auf natürliche Weise ausdünnen. Als weitere hinterhältige Strategie bietet sich das Entführen argloser Mitglieder verfeindeteter Stämme an: Dadurch finden Sie zum Beispiel den Standort einer Basis heraus. Oder Sie erhalten Informationen über die bereits erforschten Technologien. Muß man sich anfangs noch mit primitiven Schwertern und Schilden herumprügeln, kommen später Segelschiffe und Kanonen hinzu. Ihre wichtigste Waffe in diesem mörderischen Kampf: „Glaube" (entspricht dem herkömmlichen Mana). Durch Opfergaben und Rituale generieren Sie genügend Glaube, um mächtige Zaubersprüche auszulösen. Gezaubert wird nicht nur auf dem Bildschirm, sondern auch hinter den Kulissen. „Wir wollten nicht, daß das Spiel unter dem eingeschränkten Speicher der meisten Grafikkarten leidet", meint Spiel-Designerin Mel Chapman. „Deshalb simuliert unsere 3D-Engine quasi unbegrenzten Texturen-Speicher". Die *Solar*-Technologie ermöglicht dadurch eine ganze Reihe eindrucksvoller Spielereien, zu denen natürlich das stufenlose Drehen und Zoomen der Ansicht gehört. Häuserwände werden in Echtzeit von vorbeirauschenden Feuerbällen ausgeleuchtet, und die Umgebung spiegelt sich malerisch in Gewässern. Weidlich eingesetzt werden auch Transparenz-Effekte zur Darstellung von Regen, Schnee, Nebel, Flammen und Wasser – wer sich nahe genug heranzoomt, wird sogar Fische in den Flüssen entdecken können. Die 65.000 Farben-Welt von *Solar* unterliegt zudem physikalischen Gesetzmäßigkeiten, die dafür sorgen, daß beispielsweise Projektile und Pfeile weiter fliegen, wenn sie von Hügeln aus abgefeuert werden. Zu den eindrucksvollsten Special Effects gehören die Zaubersprüche. Mel stolz: „Bei Erdbeben und Vulkanausbrüchen reißt der Boden auf, das Land wird am Rand des Kraters aufgeschüttet, und die Häuser stürzen ein." Daß zunächst nur Voodoo¹- und Voodoo²-kompatible Karten unterstützt werden, hat einen trivialen Hintergrund: die hohe Verbreitung. Oder wie es Mel Chapman ausdrückt: „Das „Polygon-pro-Dollar"-Verhältnis stimmt." Per Patch sollen im Nachhinein alle gängigen 3D-Karten separat angesprochen werden.

Petra Maueröder ■



Alle angeklickten Einheiten werden inklusive ihrem Gesundheitszustand entlang des unteren Bildschirmrands aufgelistet. Außerdem finden Sie dort die Vorräte an Holz, Steinen, Erzen und Nahrungsmitteln sowie den angesparten Glauben („faith").


Voodoo²-Grafikkarten verpassen den Kratern realistisch wirkende Vertiefungen (Bump Mapping).


Sehr mächtige Zaubersprüche wie dieser gewaltige Blitzschlag erfordern eine Unmenge an „Glauben".



Mit den Icons in der Menüleiste auf der rechten Bildschirmseite erteilen Sie den markierten Einheiten Kommandos wie Bauen, Opfern, Zaubern oder Ernten.

FACTS

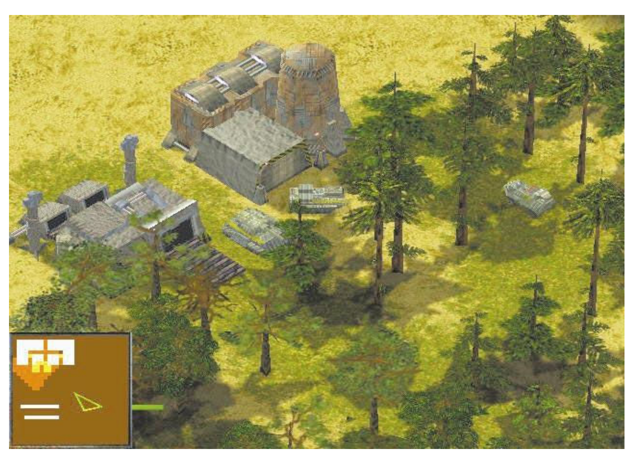
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Creative Edge
Beginn	Januar '98
Status	Alpha
Release	Dezember '98


Vergleichbar mit
Populous 3,
WarCraft 2





Die beiden Kriegsparteien greifen neben komplett neuen Waffensystemen auch auf Earth 2140-Einheiten zurück, darunter die strapazierfähigen Kampfroboter.



Durch Abfackeln des angrenzenden Waldes wird auch die Fahrzeug-Fabrik in Mitleidenschaft gezogen. Die Minimap dieser Grafik-Studie ist freilich noch provisorisch.

Earth 2150 – Escape From the Blue Planet

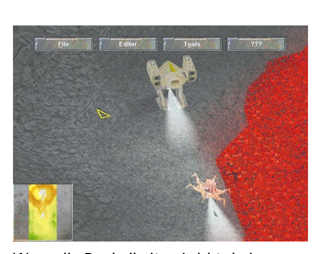
Erdbeben

Zufrierende Flüsse? Tag- und Nachtzyklen? Echtzeit-Partikelsystem für Explosionen? Deformierbares Terrain? Für die mit viel Tamtam angekündigten Neuerungen von Command & Conquer 3: Tiberian Sun hat man bei Topware Interactive allenfalls ein müdes Lächeln übrig. Denn was Earth 2150, Fortsetzung des umstrittenen Echtzeitstrategie-Bestsellers Earth 2140, an Innovationen auffährt, steckt den Westwood-Rivalen locker in die Tasche.

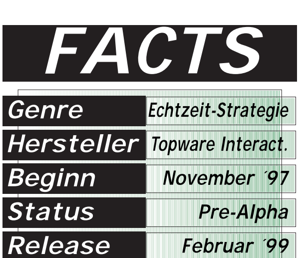
Freilich lag's auch am Preis, daß *Earth 2140* im Sommer ´97 wie eine Bombe eingeschlagen hat: Keine 50,- Mark zahlte man für ein wirklich brauchbares HiColor-Echtzeit-Strategiespiel mit einer Hundertschaft Einheiten, 50 Missionen und einem 6-Spieler-Netzwerk-Modus. Zwei Ergänzungs-CD-ROMs und eine 130 Einsätze umfassende Gold-Edition später arbeitet das polnische Entwickler-Team Metropolis mit Hochdruck am Nachfolger mit dem Untertitel *Escape From the Blue Planet.* Das Motto deutet bereits die Ausgangssituation im Jahre 2150 an: Der Krieg zwischen der „Eurasischen Dynastie" (ED) und den „United Civilized States" (UCS) hat die Erde dermaßen aus dem Gleichgewicht gebracht, daß sie unaufhaltsam auf die Sonne zurast. Klar, daß den Erdenbürgern die Sache langsam zu heiß wird. Schnell lautet die Einsicht: Laßt uns das Ding verlassen, ehe die Gletscher noch weiter abschmelzen und noch mehr Kontinente in den Wassermassen versinken. Da es aber nicht genug Ressourcen für ein ausreichend großes Flucht-Raumschiff gibt, wird die Frage „Wer darf mit und wer nicht?" mit Waffengewalt entschieden: ED und UCS kämpfen um die so dringend benötigten Rohstoffe für den Bau der Raumfähre. So futuristisch die Story auch anmutet, so real ist die Grafik-Engine von *Earth 2150* – komplett mit zoom- und drehbaren Schlachtfeldern, 3D-beschleunigten Texturen und Effekten sowie Höhenzügen und Bodenbelägen, die Konsequenzen für Tempo sowie Sicht- und Reichweite der Einheiten haben. Allenfalls Kettenfahrzeuge kommen in Morast und Schnee oder an Steigungen noch zügig voran. Die *Earth 2150*-Welt ist so flexibel, daß Sie sich mit Tunnels durch Berge bis in die feindliche Basis buddeln können. Wenn's sein muß, dürfen Sie ganze Berge abtragen, Wälle aufschütten und Schützengräben anlegen. Daß sich die Erde mit jeder gelösten Mission ein Stückchen an die Sonne annähert, bringt eine Reihe unangenehmer Nebenwirkungen mit sich: Der Wasserpegel steigt, Flüsse treten über die Ufer, Naturkatastrophen (Vulkanausbrüche, Erdbeben etc.) nehmen dramatisch zu – genauso wie die Notwendigkeit, Brücken und Staudämme zu konstruieren. Starke Schnee- und Regenfälle, Nebelbänke, Stürme und Gewitter können außerdem dazu führen, daß Kampfbomber und Transportflugzeuge nicht abheben. Jahreszeiten, Witterung, Klima – alles kann sich schlagartig ändern und Sie vor völlig neue taktische Herausforderungen stellen. Auf das Wetter können Sie sogar begrenzt Einfluß nehmen und dadurch Ihrem Gegner schaden. Das ist auch der Grund dafür, daß Einheiten nach dem Baukastenprinzip aus Fahrwerk, Waffensystem und sonstigen Komponenten zusammengestellt werden dürfen. Durch den Einsatz „virtueller Computergeneräle" können Sie sich seit neuestem bei der Verwaltung Ihrer Truppen unterstützen lassen. Mehrere Arten von Formationen erleichtern Ihnen das Handling gruppierter Einheiten verschiedenen Typs – so bleiben anfällige Raketenwerfer mit hoher Reichweite immer hübsch hinter der robusten Panzer-Brigade. Damit man bei all der Zoomerei und Dreherei nicht den Überblick verliert, kann der Spieler das Programm jederzeit anhalten. Da auch im Pause-Modus Kommandos erteilt werden dürfen, lassen sich Groß-Offensiven (zum Beispiel der Angriff einer feindlichen Festung von mehreren Flanken) wesentlich sorgfältiger planen und durchführen. Features, die sich in *Earth 2140* bewährt haben (Übernehmen von Gebäuden, Wegpunkte, mehrere KI-Einstellungen), werden selbstverständlich beibehalten.

Petra Maueröder ■

Gute Aussichten: Von diesem Plateau aus kann der Panzer weiter feuern.



Wenn die Dunkelheit anbricht, knipsen die Fahrzeuge ihre Scheinwerfer an.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Topware Interact.
Beginn	November ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Februar ´99

Vergleichbar mit
Command & Conquer 3, Warzone 2100

Trespasser

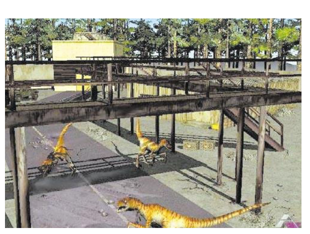
Aufersteheung

Sie wollen einfach nicht aussterben! Als vor Jahren Steven Spielberg mit Jurrasic Park einen seiner größten Erfolge (und nebenbei einen der größten Erfolge der Filmgeschichte) landete, brach auf der ganzen Welt das Dinofieber aus. Kaum hatte sich die Hysterie wieder gelegt, legte man mit The Lost World gewaltig nach. Anfang nächsten Jahres werden die Riesenechsen zum drittenmal auftauchen – und wieder für einhellige Begeisterung sorgen.

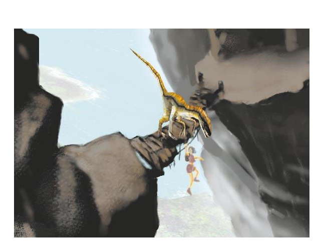
Dreamworks Interactive kündigt *Trespasser* offiziell als „die digitale Fortsetzung zu *The Lost World* an. Nachdem der große Erfolg der ersten beiden Teile hauptsächlich auf die fulminanten, computergenerierten Effekte zurückzuführen war, erscheint es nur logisch, das Sauriergetrampel nunmehr komplett auf die Festplatten dieser Welt zu verlegen. Glaubt man den Entwicklern, wird *Trespasser* ein Action-Adventure mit bislang ungeahnten Effekten und Interaktionsmöglichkeiten werden, das für das Genre neue Maßstäbe setzt.

Die Story des Spiels setzt ungefähr eineinhalb Jahre nach *The Lost World* ein. Eine einsame Abenteurerin namens Anne landet auf einer scheinbar friedlichen, verlassenen Insel. Doch die Idylle ist nur von kurzer Dauer. Die Dame ist in unmittelbarer Nähe von Site B gelandet, und jeder Spielberg-Fan weiß, was das bedeutet: Schon bald macht die Ahnungslose Bekanntschaft mit dem ersten von zahlreichen auf der Insel hausenden Dinosauriern; und dafür, daß die Riesenechsen eigentlich längst ausgestorben sein müßten, sind sie ausgesprochen agil...

Ziel von *Trespasser* ist es, Anne so schnell wie möglich wieder von Site B wegzubringen. Zu diesem Zweck muß allerdings vorher die gesamte Insel erkundet werden, und die ist recht umfangreich: Unter anderem gibt es dichte Dschungelgebiete, Berglandschaften, Lagunen und schließlich ein verlassenes Industriegebiet, das von den wildgewordenen Riesen-Reptilien aber komplett verwüstet worden ist. Spielerisch hat *Trespasser* einige neue Features zu bieten: Zum einen steuert man mit der Protagonistin keine Superheldin. Anne ist nicht Lara Croft; schwer verwundet mit



Drei Dinosaurier gleichzeitig. Hier hilft nur noch eines: Laufen, so schnell man kann.



Über sich eine schlechtgelaunte Riesenechse, unter sich den gähnenden Abgrund...

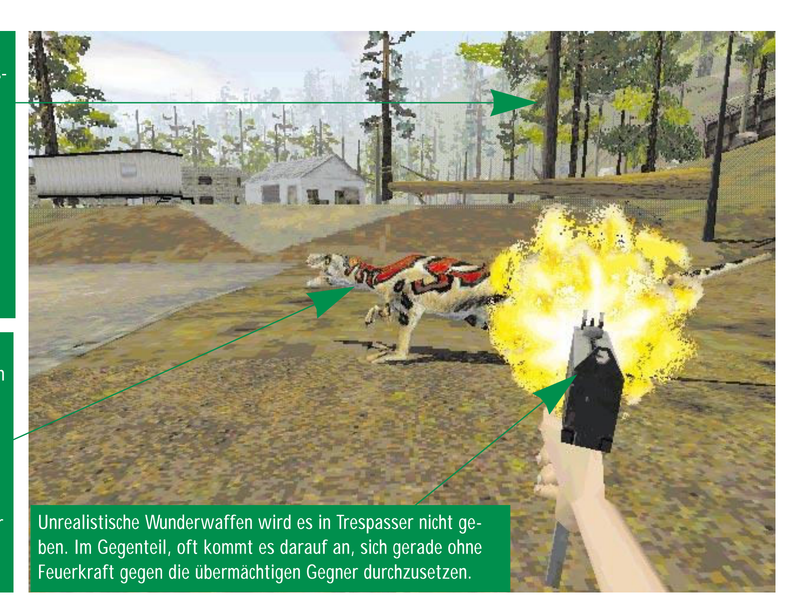


Die Animationen werden in Echtzeit berechnet und wirken absolut authentisch.

einem Rucksack auf dem Rücken Kunstsprünge vollführen und gleichzeitig mit zwei Pistolen auf Feinde schießen – das kann sie nicht. Wird Anne von einem Dinosaurier verwundet, so wird sie deutlich langsamer und weniger handlungsfähig. Auch steht ihr kein großes Inventory zur Verfügung, in dem sie gefundene Gegenstände aufbewahren kann: Alles, was sie hat, sind ihre beiden Hände. Hält sie eine Waffe, kann sie noch genau einen Gegenstand bei sich tragen. Auch bei den Rätseleinlagen will man neue Wege gehen: Auf das berüchtigte, Action-Adventure-typische Schalterumlegen soll komplett verzichtet werden. Stattdessen ergeben sich die zu lösenden Aufgaben aus der Spielumgebung. Es gilt beispielsweise, einen Weg über eine zusammengebrochene Brücke zu finden oder elektrische Anlagen zu bedienen. Die meisten solcher Situationen lassen sich auf mehrere Arten lösen. Eines der Hauptziele bei der Entwicklung von *Trespasser* war es, dem Spieler später im Gameplay in seinen Entscheidungen möglichst freie Hand zu lassen. Praktisch jedes Objekt, das man im Verlauf des Spieles findet, läßt sich auf mehrere Arten manipulieren: Ein kleiner Tisch kann beispielsweise erklommen werden, man kann damit Fenster einwerfen oder ihn zerlegen, um sich mit einem Tischbein gegen Angreifer zu wehren. Aus dieser Handlungsfreiheit ergibt sich ein gänzlich nicht-linearer Spielverlauf. Wann genau man welche Aufgabe bewältigt, bleibt einem selbst überlassen.

Die Terraingestaltung ist sehr abwechslungsreich ausgefallen. Neben Waldgebieten, einer malerischen Lagune und Gebirgsketten wird es auch ein verlassenes Industriegebiet geben, in dem man am ehesten auf Hilfe hoffen kann.

Die Saurier sind Polygongebilde, die um ein vorher entworfenes Skelettsystem „herumgebaut" wurden. Ihr Verhalten und die Reaktionen sind sehr realistisch: Dieser hier flüchtet, weil er verletzt worden ist.



Unrealistische Wunderwaffen wird es in Trespasser nicht geben. Im Gegenteil, oft kommt es darauf an, sich gerade ohne Feuerkraft gegen die übermächtigen Gegner durchzusetzen.



In die Gestaltung der Hauttexturen wurde offensichtlich viel Arbeit investiert. Die Saurier wirken sehr plastisch; man kann sogar einzelne Hautfalten erkennen.

Die eigentlichen Stars des Spiels sind natürlich die Dinosaurier. Diese sind nicht nur graphisch geradezu atemberaubend detailliert und realistisch umgesetzt, sondern verfügen auch über ein interessantes KI-Konzept. Das Verhalten eines einzelnen Dinos setzt sich aus bis zu 15 verschiedenen Faktoren wie Hunger, Furcht, Neugier oder Erschöpfung zusammen, die wiederum stark abhängig vom momentanen Geschehen sind. Daraus folgt, daß auch die Bewegungen der Monster nicht vorberechnet, sondern in Echtzeit erstellt werden, um möglichst authentische Reaktionen auf den Spieler und die unmittelbare Umgebung zu ermöglichen.

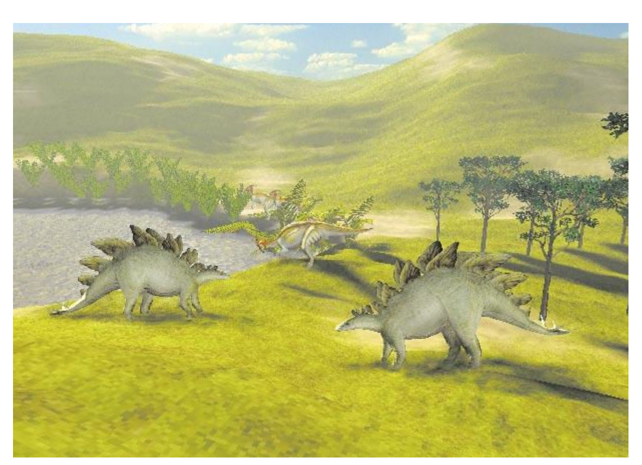
Fazit: *Trespasser* sieht nicht nur sehr gut aus, sondern verfügt auch inhaltlich über einige interessante Konzepte. Wenn das fertige Spiel hält, was die Screenshots versprechen, dann könnte hiermit eine neue Referenz für das Genre der Action-Adventures auf uns zukommen.

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Dreamworks
Beginn	Februar ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Januar ´99

Vergleichbar mit
Unreal,
Klingon Honor Guard



Noch grasen diese riesenhaften Ungetüme friedlich; man sollte sie aber besser nicht auf sich aufmerksam machen. Imposant: die weite Landschaft und der ferne Horizont.



Die verschiedenen Gattungen haben auch unterschiedliche Charaktereigenschaften. Während einige eher friedlich sind, scheinen sich diese hier nicht so zu vertragen.

Empire Earth

Der Imperium-

Wenn der Lead Designer des Kultspiels Age of Empires sich selbständig macht und das beste Strategiespiel aller Zeiten produzieren will, horcht die Szene auf. Rick Goodman, Kopf der neugegründeten Stainless Steel Studios, gewährte uns einen exklusiven Einblick in seine brillante Grafik-Engine und andere Facts zu seinem AoE-Killer mit dem Namen Empire Earth.

Um jemanden aus dem sonnigen Kalifornien ins verregnete Boston zu locken, müssen schon ein paar besonders gute Argumente aufgefahren werden. Rick Goodman, einst Mitbegründer der Ensemble Studios und Schöpfer von *Age of Empires*, tat sich leicht. Mit dem lockeren Spruch „Komm vorbei, und wenn Du nach einer halben Stunde nicht glaubst, das beste Strategiespiel



„Empire Earth ist das Spiel, das Age of Empires hätte sein sollen!“ Rick Goodman, Designer

aller Zeiten gesehen zu haben, fresse ich einen Ork!“ war eigentlich alles gesagt. Vor Ort war die Skepsis groß: Klar, der Mann hat *Age of Empires* mit seinen cleveren Ideen zu einem Mega-Seller werden lassen und hat trotz des Erfolges seine alte Firma verlassen, weil er sich dort in seiner Kreativität eingeengt sah. Aber ob seine selbstbewußten Äußerungen wirklich Hand und Fuß haben werden? Kann *Empire Earth* wirklich *Age of Empires 2* ausstechen? Rick zwinkert verschwörerisch, und Scott Marison, der die 3D-Engine des Spiels entwickelt, verkneift sich mühsam ein wissendes Grinsen, als sich die Mannen von Stainless Steel Studios um den PC versammeln. Der Monitor leuchtet auf, die ersten Landschaften und Gebäude erscheinen – naja, sieht irgendwie aus wie *Age of Empires.* „Ist auch *AoE*“, erklärt Rick lachend. „Wir wollten Dir nur den Unterschied zeigen.“ Scott drückt eine Taste, und das Bild ändert sich schlagartig: Selbst pixelgroße Dachrinnen werfen in Echtzeit berechnete Schatten, weich verlaufende Hügelketten erinnern an Werbeprospekte für Irland, mächtige Kriegsschiffe schaukeln sanft in transparentem Wasser, das den Meeresboden realistisch verzerrt und Appetit auf mehr macht. Scott läßt sich nicht lange bitten und zaubert ein paar der Spezialeffekte auf den Bildschirm: Herrlich echt wirkendes Feuer zerstört langsam den Dachstuhl eines Bauernhauses, taucht die Umgebung in flackerndes, oranges Licht, Blitze erhellen den ganzen Bildschirm, und die vier Jahreszeiten gestalten die gesamte Landschaft um. Leider dürfen wir Ihnen noch keine Screenshots zeigen, da Stainless Steel befürchten, daß die Konkurrenz ihre Ideen klaut, aber glauben Sie uns: Noch nie sah ein Strategiespiel besser aus!

Epische Kampagnen

„*Empire Earth* ist das Spiel, das *Age of Empires* eigentlich hätte sein sollen“, erklärt Rick Goodman. „Aber da die Ensemble Studios in eine andere Richtung als ich gehen wollten, habe ich eben meine eigene Firma gegründet.“ Natürlich reicht eine brillante Grafik nicht aus, um die Herzen

Konflikt

Obwohl alle Einheiten als flache Bitmap-Grafiken in die Landschaft kopiert werden, wirken sie dank der ausgefeilten Grafik-Engine erstaunlich plastisch.

In dieser Version noch nicht zu sehen: Durch das transparente Wasser werden Sie später sogar den Kiel des Schiffes erkennen können.



Empire Earth berechnet für jeden Zweig einzeln den Schattenwurf auf das Gelände und sogar auf Einheiten, die unter dem Baum laufen.

Dank der dynamischen Darstellung von Tages- und Nachtzeit verändern sich die Schatten mehrmals pro Minute.

Lichtspiegelungen auf dem Wasser sind keine festen Abbilder, sondern werden vom simulierten Wellengang verzerrt.

Hier ist gut zu erkennen, daß Empire Earth nicht jeden Winkel gleich ausleuchtet, sondern viel mit Licht und Schatten gespielt wird.

von Strategiefans höher schlagen zu lassen, was Rick natürlich bewußt ist. Obwohl Stainless Steel Studios erst vor kurzem mit den Arbeiten an *Empire Earth* begannen, haben sie bereits ein dickes Konzept ausgearbeitet. Zwar ist eine gewisse Ähnlichkeit zu *Age of Empires* nicht zu übersehen, doch geht Rick Goodman deutlich weiter und packt einige der gelungensten Features aus Sid Meiers Klassiker *Civilization* mit dazu. Die Grundidee des Echtzeit-Strategiespiels *Empire Earth* ist, beginnend im Jahre 500.000 vor Christus bis ins Jahr 2200 n. Chr. sein Reich zu vergrößern, ständig neue Techologien zu entwickeln und sich mit seinen Kontrahenten herumzuschlagen. Nicht umsonst trägt *Empire Earth* den Untertitel „A History of the World", der bereits andeutet, daß sich die Einheiten, Gebäude und Länder an realen Vorbildern orientieren werden. Für Ihre eigene Zivilisation dürfen Sie sich noch ein paar spezielle Attribute herausspicken, die beispielsweise Vorteile im Kampf bescheren. Der Computer steuert dann historisch akkurate Völker, die in der jeweiligen Epoche existierten. Zusätzlich dürfen Sie *Empire Earth* komplett nach Ihren eigenen Wünschen gestalten: Zufällige Kartengenerierung, frei konfigurierbare Künstliche Intelligenz sowie komplett modifizierbare Einheitenwerte dürften dafür sorgen, daß für das Spiel nach Erscheinen etliche neue Missionen und Kampagnen im Internet auftauchen werden. Bis dahin wird es allerdings noch dauern, denn *Empire Earth* wird erst im nächsten Jahrtausend erscheinen. Ihre anfänglichen Aufgaben sind besonders simpel gestaltet, denn Einsteiger sollen durch ein ausführliches Tutorial mit rund 30 Missionen in die komplexe Welt von *Empire Earth* eingeführt werden.

Wer sich bereits gewappnet fühlt, kann auch direkt eine der voraussichtlich vier Kampagnen beginnen. Der Bau von Gebäuden, das Auswählen von Einheiten und der Handel erinnern an eine Mischung aus *Age of Empires* und *Anno 1602*, andere Möglichkeiten wie politische Aktionen sind dagegen an *Civilization* angelehnt. Wie das Interface im fertigen Spiel aussieht, können wir Ihnen noch nicht sagen, da das Team hier noch kräftig am Tüfteln ist, um die vielen Optionen bequem mit der Maus erreichbar zu gestalten. Voraussichtlich wird dafür eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand mit neuen Icons und Grafiken ausgestattet, je nachdem, was Sie steuern wollen. Das ist besonders wichtig, da *Empire Earth* ja in Echtzeit ablaufen wird. Gleiches gilt für Kämpfe, die neben Handel und Politik das dritte Standbein im Spiel sind. Jeder Spieler soll aber die Freiheit haben, sich nur auf ein oder zwei Elemente zu beschränken und trotzdem die gleichen Chancen haben wie andere Spieler. Wer also lieber im *Command & Conquer*-Stil die Welt erobern will, soll nicht schlechter dastehen als ein gewitzter Kaufmann mit *Anno 1602*-Erfahrung. Für alle gleich ist das Ressourcen-Management, denn ohne Holz oder Stein können selbst in der Steinzeit keine Hütten gebaut werden, und ohne Stahl läßt sich keine gescheite Armee aufstellen. Wieviele Rohstoffe es schlußendlich geben wird, entscheidet das Team erst nach mehreren Tests, aber irgendwo zwischen vier und zwölf Materialien soll die Zahl liegen.

Vier Jahreszeiten

Soweit erinnert *Empire Earth* noch an den einen oder anderen bekannten Genrevertreter, doch Rick Goodman weiß genau, daß er den Spielern mehr bieten muß als nur altbekanntes im hübschen Gewand. Neu ist, daß Sie Helden erschaffen dürfen. Das beschränkt sich aber nicht auf muskelbepackte Rambos, sondern auch auf Diplomaten, Erfinder, Philosophen oder sogar Propheten, die jeweils andere Werte Ihres Volkes wohlwollend beeinflussen. So sorgt ein Erfinder dafür, daß Sie schneller neue Technologien entwickeln, ein religiöser Führer dagegen für eine höhere Moral Ihrer Bevölkerung, die ähnlich wichtig ist wie eine große Streitmacht. Denn eine Armee ohne Moral ist ein schlechter Angreifer; damit wollen Stainless Steel Studios frühzeitige „Tank Rushes" elegant vermeiden. Allerdings altern die Helden auch – sorgen Sie also schnell dafür, daß die Lebenserwartung Ihrer Untertanen steigt,





Empire Earth enthält Kriegsgerät aus mehr als einer halben Million Jahre der Menschheitsgeschichte. Alle Einheiten werden liebevoll gerendet.



Empire Earth verbindet geschickt Zutaten aus Age of Empires und Civilization. Handel, Kampf und Diplomatie sind gleichberechtigte Spielelemente.

und kümmern Sie sich rechtzeitig um einen Nachfolger. Das wunderschöne Farbenspiel der Jahreszeiten ist weit mehr als ein optischer Gag, sondern beeinflußt auch Ihre Spielweise. Im Herbst müssen Sie ernten und Vorräte für den unproduktiven Winter anlegen, im Frühjahr säen und so weiter. Gemein sind in diesem Zusammenhang die Naturkatastrophen, die auch vom Gegner gewissermaßen als Schicksalskarte eingesetzt werden: Eine überraschende Eiszeit kann Ihre einst so mächtige Zivilisation mit einem Schlag lahmlegen. Eine nette Neuerung ist die Möglichkeit, die Angehörigen Ihres Gegners als Sklaven zu halten oder sogar ein ganzes Volk zu versklaven, so daß Ihre Kontrahenten nicht einfach ausgelöscht werden und aus dem Spiel verschwinden. Nachteil: Ein Sklavenaufstand im falschen Moment könnte fatale Auswirkungen haben. Der Reiz an epischen Spielen wie *Civilization* oder *Age of Empires* liegt nicht zuletzt an den immer neuen Technologien, die der Spieler erforschen muß. *Empire Earth* bietet Ihnen zwölf Epochen wie Steinzeit, Mittelalter, Renaissance, Atomzeitalter oder die Zukunft, in denen Sie rund 300 verschiedene Errungenschaften vom Steinbeil bis zum Kampfroboter entdecken können. Kämpfe werden je nach Zeitalter zu Lande, auf dem Wasser oder in der Luft geführt. Generell tummeln sich acht Völker in jedem Level, von denen beliebig viele vom Computer oder menschlichen Spielern übernommen werden dürfen.



„Empire Earth ist nicht auf sich wiederholenden Kacheln aufgebaut, sondern jeder Level besteht aus einer Fläche."
Scott Marison, Game Engine Programmer

Licht und Schatten

Empire Earth wird in jedem Fall eine 3D-Grafikkarte voraussetzen, da die Engine exzessiven Gebrauch von den speziellen Fähigkeiten der Beschleuniger macht. Allerdings ist die Grafik-Engine nicht Polygon-orientiert, sondern nutzt die 3D-Chips nur für die Spezialeffekte. Dadurch haben die Grafiker die Möglichkeit, hochauflösende Texturen mit 65.000 Farben für Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Pixeln zu basteln. *Empire Earth* wird nicht mit grellen Farben und ähnlichem Schnickschnack zugekleistert, sondern eher dezent mit fotorealistischen Effekten aufgewertet, die bislang noch in keinem Spiel zu sehen. Läuft zum Beispiel einer Ihrer Krieger unter einem Baum vorbei, wird je nach Stand der Sonne der Schattenwurf der einzelnen Zweige auf seinen Körper berechnet. Sogar die Lichtbrechungen unter Wasser sind gut zu erkennen, wenn der Kiel eines Schiffes leicht verzerrt dargestellt wird, der aus dem Wasser ragende Teil aber normal zu sehen ist. Während viele Spiele wie *Age of Empires* oder *Command & Conquer* überall gleich ausgeleuchtet sind, wird in *Empire Earth* jeder Fleck individuell mit Licht und Schatten versehen. Stainless Steel Studios wollen in jedem Fall darauf achten, daß all die grafischen Finessen dem Gameplay zuträglich sind, keinesfalls aber vom Geschehen ablenken oder sogar die Übersicht nehmen. „Der Spieler soll so viele Informationen wie möglich direkt in der Spielgrafik finden", erläutert Rick Goodman das Konzept. Sobald er Bilder vom Interface freigibt und wir Ihnen die ersten Sepzialeffekte zeigen dürfen, werden Sie mehr über *Empire Earth* lesen.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Stainless Steel
Beginn	Mai 1998
Status	Pre-Alpha
Release	März 2000

Vergleichbar mit
Age of Empires

Die Siedler 3 Beta-Test im Internet

Beta-Fest

„Lieber Siedler-Freund, zunächst einmal herzlichen Glückwunsch! Sie wurden als Teilnehmer am Siedler 3-Beta-Test ausgewählt." So stand's geschrieben in der Benachrichtigungs-e-Mail, die 1.500 Bewerber Anfang September erhalten haben. Für all jene mit weniger Glück und/oder keinem Internet-Zugang fassen wir hier die Ergebnisse des Online-Testlaufs zusammen. Außerdem: jede Menge neuer Infos rund um Die Siedler 3.

Bloß keine Bugs und Programmabstürze: Wenn am 30. Oktober der dritte Teil der erfolgreichsten und beliebtesten Aufbaustrategiespiel-Serie erscheint, will Blue Byte möglichst alle Risiken und Nebenwirkungen ausschließen und unterzieht das Programm daher einer gründlichen Prüfung. Derweil sich die hauseigene Qualitätssicherung um die Einzelspieler-Szenarien kümmert, können Geschwindigkeits- und Stabilitäts-sensible Multiplayer-Modi (erst recht übers Internet) nur in der Praxis ausprobiert werden – und zwar von möglichst vielen Spielern, auf möglichst vielen verschiedenen Hardware-Konfigurationen. Immerhin sollen bis zu zehn Spieler gleichseitig mit- und gegeneinander siedeln dürfen – auch über das kostenlose Internet-Angebot Bluebyte.net, das ähnlich wie Blizzards Battle.Net (*Diablo, StarCraft*) Multiplayer-Partien organisiert und Weltranglisten verwaltet. Deshalb hat das *Siedler 3*-Team die Fans auf der Homepage (www.bluebyte.de) dazu aufgerufen, sich am offiziellen Online-Beta-Test zu beteiligen. Und das ließen sich 15.000 Bewerber nicht zweimal sagen, doch nur jeder Zehnte konnte berücksichtigt werden. Bei diesem Testlauf waren freilich auch die Redakteure von *PC Games* dabei.

Wozu das Ganze eigentlich?

Mit dem Beta-Test verfolgen die Mülheimer gleich mehrere Ziele: Neben der Eliminierung von Bugs soll vor allem die Ausgewogenheit der drei Völker (Römer, Ägypter, Asiaten) sichergestellt werden – keine Rasse soll den anderen überlegen sein. Die Nationen werden sich nämlich nicht nur im Baustil und der Bekleidung unterscheiden, sondern auch einige individuelle Berufe, Güter und Eigenschaften aufweisen. So sind zum Beispiel die Ägypter wahre Baumeister, die ihre Gebäude daher zur Not auch auf Sandflächen errichten können. Als einzige beherrschen sie die Kunst



Burgen und Türme können Sie mit Siedler-Soldaten und -Bogenschützen besetzen.

Der Förster pflanzt Jungbäume, die nach einiger Zeit von den Holzfällern gerodet werden können.

In der Kaserne lassen Sie zusätzliche Krieger ausbilden.

An den „Trampelpfaden" erkennt der Spieler, welche Routen häufig von den Siedlern genutzt werden.

Wo der Bauer seine Getreidefelder anlegt, dürfen Sie in Die Siedler 3 selbst bestimmen. Dadurch werden Baugrundstücke nicht versehentlich „zugepflanzt".


Bevor eines der Bergwerke aufgestellt wird, untersuchen Geologen das Gestein nach Rohstoffen.
Mit Türmen wird das Territorium erweitert.
Vorteil des offenen Lagers: Man erkennt sofort, welche Waren dort deponiert wurden.
Bedarf an neuen Siedlern? Die Wohnhäuser in drei Größen produzieren 5, 10 oder 15 Arbeiter.
Vor den Handwerksbetrieben stapeln sich Rohstoffe und Fertigprodukte (hier: ein Sägewerk).

Das Tagebuch der Siedler 3-Macher (Teil 4)

Teure Tricks



Exklusiv in PC Games: Projektleiter Torsten Hess berichtet in der vierten Folge seines Entwickler-Tagebuches, was sich in den Monaten Januar bis April 1998 bei Blue Byte in Sachen Siedler 3 getan hat.

Januar

08. Januar 1998
Anfang Januar machen wir uns erste Gedanken über Vorspann, Zwischensequenzen und Abspann. Da wir göttliche Ereignisse im Spiel haben, halte ich es für eine gute Idee, die jeweiligen Götter einzubinden. Wolfgang Walk, Projektleiter von *Incubation* und unser Storyschreiber, macht einige Vorschläge, obwohl er noch im Streß der *Incubation* Mission Disk steckt. Wir treffen uns bei einer Flasche Wein. Es wird ein sehr lustiger Abend. Ich lerne neben Wolfgangs Schreibtalent auch die Küche der Pizzeria um die Ecke schätzen. Eigentlich schreibt er und ich füge einige Brocken (Wortbrokken, nicht Pizza!) hinzu. Spät am Abend haben wir sogar eine brauchbare Rohversion.

26. Januar 1998
Wir präsentieren Thomas Hertzler (Blue Byte-Geschäftsführer, Anm. d. Red.) die Story und einige Skizzen. Im Verlauf des Gesprächs wird schnell deutlich, daß die Zwischensequenzen ziemlich umfangreich werden. Wir haben allerdings keine Zeit, das Ganze selbst zu realisieren. Aus einem früheren Leben erinnere ich mich an ein Trickfilmstudio, mit dem ich schon einmal zusammengearbeitet habe. 2D-Trickfilm – warum nicht? Könnte sehr gut zu den *Siedlern* passen. Wir entscheiden uns, es einfach zu versuchen. Ich telefoniere ein bißchen, und für Anfang Februar wird ein Treffen mit allen relevanten Leuten vereinbart.

Februar

16. Februar 1998
Treffen mit Bahatin Alcash von Denge Animation, Ankara (Türkei), und Achim Werth von ND-Vision, Düsseldorf. Wir stellen unser Konzept der Story und die ersten Skizzen vor, um es mit Hilfe der beiden Herren umzusetzen. Im Verlauf des Gesprächs wird deutlich, daß Animationsproduktionen mit sehr vielen Details verbunden sind, die es zu bedenken gilt. Ein Zeichner des Animationsstudios hat direkt während unserer Gespräche einige Skizzen angefertigt. Sie zeigen uns, worauf wir bei der Charakterentwicklung zu achten haben, um sie entsprechend animieren zu können.

20. Februar
Ich fertige Skizzen der Hauptfiguren nach Wolfgangs Drehbuch an. Da ich zusätzlich mit anderen Arbeiten beschäftigt bin, entschließen wir uns, einen Zeichner an die Ausführung der Character-Sheets zu setzen. Character-Sheets sind Zeichnungen der Figuren mit verschiedenen Gesichtsausdrücken und aus verschiedenen Blickwinkeln. Das Animationsstudio fertigt dann nach diesen Sheets die Animationen an. Tom Thiel, Zeichner der Illustrationen für die *Incubation* Mission Disk und *Game, Net & Match!*, war gerade im Haus und bot sich für diesen Job an. Ich kannte bis dahin nur die realistischen Titelbilder, die Tom für uns und andere angefertigt hat. Paßt eigentlich nicht zu *Siedler*. „Ich kann auch anders“, war seine Antwort auf meine Bedenken. „Ich mach mal ein paar Skizzen, und dann sehen wir weiter.“



Für die 640x480 Bildpunkte-Auflösung genügt bereits ein Pentium 133.



Wohin mit dem Wachturm? Schatten und Farbpunkte zeigen geeignete Grundstücke.

des Bierbrauens, klopfen Edelsteine aus speziellen Bergwerken und können zudem in Sumpfgebieten Reis für die Herstellung von Reisschnaps anbauen. Die Samurais der Asiaten sind Meister im Umgang mit dem Schwert und gelten daher als die weitaus besten Kämpfer. Einsteiger entscheiden sich für die Römer, die durchschnittliche Tugenden in sich vereinen und Wein anbauen. Vorteil: Jedes Volk ermöglicht einzigartige Taktiken, ohne daß der Spieler das Programm jedes Mal neu erlernen müßte.



Chronik eines Freilandversuchs

Und so lief der Beta-Test ab: Nach dem Herunterladen und Installieren des rund 35 MB großen Hauptprogramms war zunächst die Anmeldung per Registrierungsnummer beim Blue Byte-Server erforderlich. Im Abstand von mehreren Tagen (manchmal lagen sogar nur einige Stunden dazwischen), haben *Siedler 3*-Programmierer Volker Wertich und seine Kollegen neue Versionen bereitgestellt, die beim Start des Programms automatisch downgeloadet wurden. Diese Patches ergänzten nicht nur einzelne Features, sondern merzten insbesondere Fehler aus, die die Beta-Tester gemeldet hatten.

Wenige Sekunden nach dem Spielstart wartet eine Handvoll Siedler auf Instruktionen. Innerhalb eines mit Marksteinen gekennzeichneten Territoriums liegen Holzbretter, Steine und Werkzeuge auf der Wiese, die zumindest für die ersten Gebäude ausreichen. Unter den Menüs auf der linken Bildschirmseite befindet sich auch die Bauwerks-Auswahl, die in vier Kategorien (Rohstoffe, Nahrung, Militär, Sonstiges) unterteilt ist; einige davon existieren bislang lediglich in Form von Platzhaltern, andere wiederum sind bereits anwählbar und können auf der Karte plaziert werden. Damit der Nachschub an Holz nicht abreißt, wollen wir zunächst eine Holzfällerhütte bauen. Die dafür in Frage kommenden Grundstücke werden durch „Schatten-Häuschen“ angezeigt – inklusive einer farbigen Markierung, wie sehr sich die Stelle für die Errichtung eines Gebäudes eignet. Rote Punkte bedeuten beispielsweise, daß dieser Ort zunächst aufwendig und langwierig planiert werden muß. Die Baustelle wird mit Fähnchen markiert, und schon marschieren einige mit



Mit den Icons ändern Sie die Transport-Prioritäten aller Waren. Die mit einem grünen Punkt gekennzeichneten Produkte werden in einem Lagerhaus untergebracht.



Die blauen Siedler-Soldaten greifen die rote Siedlung an und erobern den Wachturm.



Durch das Inbeschlagnehmen des Wachturms haben sich die Grenzen verschoben.

Schaufeln bewaffnete Kerlchen los und graben den Boden um. Derweil schnappen sich einige *Siedler* die Planken und Steine und schleppen sie zum Grundstück. Schon nach den ersten Mausklicks wird der auffälligste spielerische Unterschied zwischen *Die Siedler 2* und *3* deutlich: Es gibt kein Wegesystem mehr, Waren werden auf direktem Wege zum Ziel transportiert – und der kann mitten durch die Botanik führen. Nachdem das Grundstück eingeebnet wurde, rücken die Maurer an und zimmern die Hütte zusammen – erst das Gerüst, anschließend die Wände, und zum Schluß wird das Dach aufgesetzt. Anschließend holt sich einer der Siedler eine Axt und begibt sich in sein neues Zuhause, das er wenige Sekunden später schon wieder verläßt, um einen Baum zu fällen. Den sorgfältig entasteten Stamm legt er anschließend an der Flagge vor der Hütte ab, wo ihn ein Träger abholt und zum Sägewerk transportiert. Weil Die *Siedler 3* wie die beiden Vorgänger auf einer indirekten Steuerung basiert, müssen Sie die Handwerker nicht selbst steuern: Wenn Sie beispielsweise ein Gebäude in Auftrag geben, lösen Sie dadurch eine wahre Kettenreaktion vollautomatisch ablaufender Transport- und Bauvorgänge aus. Premiere in *Die Siedler 3*: Soldaten dürfen angeklickt, gruppenweise markiert und mit Rechtsklicks durch die Gegend geschickt werden.

Zusätzliches Bauland gewinnt man durch Türme und Burgen, die man entlang der Grenze verteilt. Kaum ist ein Turm hochgezogen, macht sich ein Soldat auf den Weg und besetzt das Bauwerk. Et voilà – die Marksteine werden versetzt. Mit zunehmender Größe des Staatsgebietes ergibt sich ein ungewohntes Problem: Die Siedler reichen hinten und vorne nicht aus! Weil es zu wenige Träger gibt, müssen die Bauarbeiter lange auf Holz und Steine warten. Hm, wie kommt man nun an neue Siedler? Für diesen Zweck stellt man Wohnhäuser auf, die es in drei Ausführungen gibt. Fünf, zehn oder 15 Arbeiter brodeln aus dem Gebäude und nehmen sofort ihre Arbeit auf. Auffällig: Die Version 0.38 läuft bereits wesentlich stabiler. Probleme bereitet aber immer noch das „Pathfinding" – die Siedler bleiben an Kanten hängen oder verlaufen sich.



Was man mit wenigen Mausklicks alles auslösen kann: Allein durch die Errichtung einiger Holzfällerhütten und Türmen bringen Sie die Siedler gehörig in Aufruhr.

22. Februar 1998
Die ersten Skizzen kommen per Fax. Er kann wirklich auch anders! Ich bin begeistert davon, was Tom aus meinen kruden Entwürfen gemacht hat, und rufe ihn sofort an. Wir einigen uns darauf, daß ich keine Skizzen mehr anfertigen muß, sondern nur Beschreibungen der Figuren liefere. Er kann dann das Beste daraus machen.

März

3. März
Das *Siedler 3*-Logo wird zusammen mit Andreas Kähmer und Michael Dreher vom Marketing diskutiert. So einfach die Lösung im Endeffekt erscheint, so schwierig war jedoch die Geburt. Des Rätsels Lösung sind die drei Säulen, die sich hinter dem Siedler-Schriftzug zu einer römischen Drei formieren. *Siedler*-Fans erkennen in ihr sofort den Hinweis auf den dritten *Siedler*-Teil.



So wird die Verpackung von Die Siedler 3 aussehen, wenn sie ab Ende Oktober im Laden steht.

18. März 1998
Wir entschließen uns, mit *Siedler 3* einen Online-Test mit 1.500 Personen zu machen. Er soll irgendwann im Juli oder August starten. Dafür müssen erst die technischen Voraussetzungen geschaffen werden. Wir besprechen die Grafiken, die wir für die Lobby benötigen.

20. März 1998
In zwei Monaten ist die E3 in Atlanta. Wir überlegen, was wir dort zeigen wollen. Neben *Game, Net & Match!* und *Shadowpact* wird auch Die Siedler 3 dort präsentiert.

April

3. April 1998
Neben den Vorbereitungen für die E3 laufen die ersten Tests der Lobby. Anruf von Volker: „Hallo... wir wollen mal die Lobby testen. Dirk



Eine gute Viertelstunde an Zeichentrick-Sequenzen erzählt die Siedler 3-Hintergrundstory.

und ich haben das Ganze gestern abend schon mal mit zwei Leuten probiert. Installier' mal die aktuelle Version auf vier bis fünf Rechnern. Dann testen wir das Ganze."
Gesagt getan. Ich installiere die Version auf fünf Rechnern und sage Volker dann Bescheid. Um es kurz zu machen: Wir müssen an der Lobby noch etwas arbeiten.

6. April
Die Model-Sheets von Tom Thiel sind komplett fertig. Wir sind begeistert.

13. April
Die Arbeit an den Storyboards für die Animationssequenzen beginnt.

15. April
Die erste Version der selbstablaufenden Demo für die E3 ist fertig.

18. April
Zum ersten Mal sehe ich Soldaten in der aktuellen Version. Zur Zeit gibt es Soldaten mit Schwert und mit Bogen. Die Soldaten können in *Die Siedler 3* einzeln selektiert und gesteuert werden.

Inzwischen wird der Materialbedarf an Holz und Steinen für jedes Gebäude angezeigt, und die Belieferung von Baustellen kann per Icon gestoppt werden. Ein Menü informiert Sie außerdem, wie viele Waren auf Lager bzw. in Produktion sind. Neu in *Die Siedler 3*: Die „Arbeitszone" einiger Gebäude (Holzfäller, Steinmetz, Farmer etc.) kann beliebig festgelegt werden – praktisch, wenn beispielsweise der Förster seine Jungbäume nur in einer bestimmten Region anpflanzen soll. Derzeit kann man noch auf jedem felsigen Untergrund Kohle-, Eisenerz- und Gold-Bergwerke aufstellen, sprich: die Rohstoffe sind in rauhen Mengen vorhanden. Im endgültigen Spiel wird man zunächst einen Geologen aussenden müssen, der die Berge nach den (begrenzten) Ressourcen untersucht.

Mit den Funktionstasten F1 bis F3 wird die Auflösung gewechselt. Neben den standardmäßigen 640x480 Bildpunkten (lauffähig ab Pentium 100 und 32 MB RAM) sind auch 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte im HiColor-Modus möglich, was für mehr Überblick auf den Gouraud-Shading-Landschaften sorgt. Kein anderes Programm bringt es auf mehr holzhackende, hämmernde und sensenschwingende Figuren pro Bildschirm – unter den Aufbau-Strategiespielen weist *Die Siedler 3* den höchsten Wuselfaktor auf. Zudem wurden die knuffigen Kerlchen von den Blue Byte-Grafikern mit einer schier unglaublichen Liebe zum Detail animiert.

Getreidefarm, Windmühle, Bäckerei, Bauernhof, Schlachterei, Fischerhütte und Brunnen werden nach dem Bau zwar von Siedlern besetzt, doch die Arbeitsmoral läßt zu wünschen übrig: Es wird weder gebacken noch geangelt noch geschlachtet. Dafür nimmt die Eisenerz-Schmelze ihren Betrieb auf: Aus Eisenerz und Kohle entstehen Eisen-Barren, die zu den Werkzeug- und Waffenschmieden gebracht werden. Noch hat man keinen Einfluß darauf, was die Handwerker daraus herstellen – stattdessen werden Hämmer und Schwerter im Überfluß geschmiedet. Weil die Nahrungsmittel-Kette noch nicht komplett integriert ist, können und müssen die Bergleute nicht mit Lebensmitteln (Schinken, Brot, Fische) versorgt werden. Nichtsdestotrotz fördern die Grubenarbeiter einen Korb Kohle, Eisenerz und Gold nach dem anderen aus den Minen.

Ein neues Menü ist hinzugekommen: Bei der Herstellung von Waffen und Werkzeugen darf man die Prioritäten regulieren. Die Länge der Balken symbolisiert, ob vorrangig Äxte, Schaufeln, Hämmer, Sägen, Hacken, Sensen oder Angeln produziert werden sollen. Wenn ein bestimmtes Werkzeug dringend benötigt wird, können Sie die gewünschte Menge einfach per Eilproduktion „bestellen". Das Menü für die Transport-Prioritäten wurde weitestgehend aus *Die Siedler 2* übernommen: Durch das Anklicken eines Pfeil-Icons bestimmt man die Reihenfolge, in der die Waren abgeholt werden. In der Grundeinstellung kümmern sich die Siedler zunächst um Holz und Steine, ehe sie Gold, Getreide, Schinken usw. anrühren. Sollten kurzfristig die Nahrungsmittel knapp werden, setzt man Brot, Fische und Schinken ganz oben auf die Liste. *Siedler 3*-Besonderheit: In die einsehbaren Lagerhäuser darf man nicht mehr unendlich viele Waren bringen lassen – der Platz ist auf sechs verschiedene Produkte à acht Exemplare beschränkt. Eine Menü-Einstellung regelt, ob nicht benötigte Güter ins nächstgelegene Lager gebracht werden sollen oder nicht. Der Spieler entscheidet außerdem, wie sich das Siedler-Volk prozentual auf die drei Hauptberufe (Planierer, Träger, Bauarbeiter) verteilt. In der Version 0.42 kann man zum ersten Mal gezielt Krieger per Knopfdruck aus den vorhandenen „freien" Siedlern rekrutieren.

Beim Start eines neuen Spiels darf man sich zwischen den drei Rassen entscheiden. Wer sich überraschen lassen möchte, wählt die Einstellung „Zufall".

Mittlerweile wird die Kaserne mit den Waffen aus der Schmiede beliefert. Abhängig von den Einstellungen schnappt sich einer der Siedler eine Waffe in der Kaserne und wird damit zum Bogenschützen, Schwertkämpfer oder Speerwerfer. Mit diesen Einheiten lassen sich nicht nur Kriege führen, sondern auch Türme und Burgen verstärken. Bislang marschieren allerdings nur Schwertkämpfer in ein militärisches Gebäude. Wenngleich Bogenschützen bereits Pfeile abfeuern, werden diese noch nicht angezeigt. Beim Spielstart darf man die Menge an Ressourcen (wenig, mittel, viel) bestimmen.

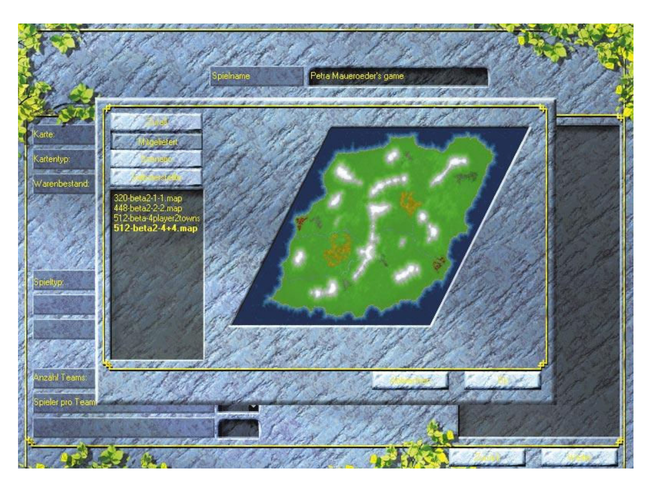
IM VERGLEICH







Die drei Siedler 3-Völker im Vergleich: Von oben nach unten herrscht in den Siedlungen der Ägypter, Asiaten und Römer emsiges Treiben.



Nachdem man sich mit Spieler-Name und Paßwort auf dem Blue Byte-Server angemeldet hat, landet man in einer „Lobby", wo man die Karte und das Volk auswählt, eigene Spiele anlegt oder in bestehende Partien einsteigt.

Beim Anklicken eines Turms oder einer Burg erscheint ein Menü, mit dem der Spieler die Besatzungsstärke festlegen kann. So wird man Gebäude an der Grenze mit mehr Figuren bestücken als im Landesinneren. Noch kann man die Belegung nur durch Anklicken herausfinden, später werden die Soldaten aus den Turm-Fenstern gucken und auf den Zinnen postiert. Eine neue Wegfindungs-Routine sorgt dafür, daß sich die Siedler etwas weniger häufig verlaufen; „Arbeitslose" machen Platz, sobald ein Träger oder Soldat an ihnen vorbei möchte.

Kleinere Bugs werden behoben.

Während der Übertragung des 4 MB großen Datenpakets steigt die Spannung: Vielleicht sind diesmal sogar neue Gebäude dabei? So ist es dann auch: Den Römern steht nun ein Köhler, ein Weingut sowie eine Katapultwerkstatt zur Verfügung, Asiaten können eine Schwefelmine, ein Sprengmeister-Haus sowie eine Kanonenwerkstatt bauen, und die Ägypter errichten Edelsteinminen, Brauereien und Ballista-Werkstätten. Funktionstüchtig sind all diese Gebäude noch nicht, genausowenig wie der Marktplatz, der für den Warenaustausch und Handel vorgesehen ist. Was bereits funktioniert: Der Bauer sät und erntet Getreide, mit dem die Mühle beliefert wird. Der Bedarf an Baumaterialien variiert nun von einem Volk zum anderen: Während die Römer Holz und Steine zu ungefähr gleichen Teilen benötigen, liegt der Verbrauch von Holz bei den Asiaten höher, Ägypter brauchen hingegen mehr Steine als Holz. Erstmals möglich: Das Abreißen von Gebäuden, wodurch die Hälfte der ursprünglich aufgewendeten Baumaterialien zurückerstattet wird.
Zuweilen verfangen sich die Siedler noch zwischen zwei Punkten und laufen permanent im Kreis. Die neue Version sorgt aber immerhin dafür, daß die Figuren den kürzesten Weg suchen und schon weit vor größeren Hindernissen wie Bergen oder Buchten feststellen, daß diese umgangen werden müssen. Enorme Änderungen ergeben sich auf dem militärischen Sektor: So ist seit neuestem die Eroberung feindlicher Türme und Burgen möglich. Dabei gilt ein „Heimvorteil": Wer auf eigenem Grund und Boden kämpft, ist gleichrangigen Angreifern etwas überlegen – und ist umgekehrt im Nachteil, wenn er eine feindliche Siedlung attackiert. Gekämpft wird nach alter *Command & Conquer*-Sitte: Soldaten einfach anklicken bzw. markieren und den Gegner angreifen.

Mit einem Späher kann man bequem feindliche Siedlungen ausspionieren, ohne daß dies der Gegner bemerkt. Kommt man allerdings einem Soldaten zu nahe, fliegt die Tarnung auf, und der

GERÜCHTEKÜCHE

Durch permanente Wiederholung werden falsche Behauptungen und Gerüchte nicht richtiger. Wir haben die abenteuerlichsten Spekulationen und Mutmaßungen zusammengetragen und auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüft.

Alle Berufe aus Die Siedler 2 sind auch in Die Siedler 3 vertreten.
Falsch. Der Jäger und der Entdecker (zumindest in der bisherigen Form) wurden abgeschafft. An die Stelle des Entdeckers tritt der direkt steuerbare Späher, der in geheimer Mission unterwegs ist und unentdeckt gegnerische Stützpunkte auskundschaftet. Außerdem neu: Priester, Heiler, Katapult-/Ballista-/Kanonenbauer, Winzer und Köhler (ergänzt das Kohlebergwerk).

In Die Siedler 3 gibt es Steinschleudern wie in Age of Empires.
Fast richtig. Die Römer verfügen über Katapulte, die Ägypter greifen auf eine Ballista zurück, und die Asiaten als Erfinder des Schießpulvers besitzen Kanonen. Das stationäre Katapult gibt es nicht mehr.

Die Siedler 3 erscheint auch als DVD-Version.
Richtig. Der Vorteil der höheren Speicherkapazität kommt einer höheren Auflösung von Intro und Zwischensequenzen zugute. Die DVD-Variante ist für Anfang 1999 angekündigt.

Brunnen und Brauerei wurden abgeschafft.
Falsch. Unterschied zu *Die Siedler 2*: Das Wasser wird nicht mehr direkt im Brunnen-Gebäude gewonnen. Stattdessen läuft der „Wasserwerker" zum nächstgelegenen Bach und holt dort einen Eimer Wasser, der unter anderem bei der Schweine- und Eselzucht bzw. in der Brauerei landet.

Wege können asphaltiert werden.
Falsch. Pfade entstehen automatisch, wenn sie von den Siedlern häufig frequentiert werden (zum Beispiel die Route zwischen einem Holzfäller und dem Sägewerk). Wird ein Weg nicht mehr beschritten, wächst allmählich wieder „Gras über die Sache", die Landschaft bildet sich also zurück. Vorteil: Anhand der Pfade kann man ablesen, ob eine Strecke genutzt wird oder nicht. Unproduktive Betriebe lassen sich sofort ausfindig machen, weil ja keine Lieferungen erfolgen.

Die Ansicht läßt sich zoomen und drehen.
Falsch. Damit der Überblick nicht verlorengeht, beschränkt sich *Die Siedler 3* auf eine Perspektive. Wer ein größeres Gebiet auf einmal einsehen möchte, schaltet einfach auf eine höhere Auflösung um.

Schiffe können mit Kanonen bewaffnet werden.
Falsch. Auf die Schiffe darf man lediglich Figuren und Waren verladen. Demzufolge wird es auch keine „Kriegsschiffe" geben: Neben expliziten Handelsschiffen stehen Transport-Schiffe bzw. Fähren zur Auswahl, mit denen Sie Waren und Personen zu anderen Inseln bringen.

In Die Siedler 3 gibt es Seeschlachten wie in Anno 1602.
Falsch. Kämpfe zwischen den drei Völkern dienen in erster Linie einem Zweck: Landerweiterung. Seegefechte wären demnach reiner Selbstzweck.

Für den Aufstieg der Soldaten sind Goldmünzen erforderlich.
Falsch. Soldaten werden erst mit entsprechender Kampferfahrung befördert. Insgesamt existieren drei militärische Ränge (*Die Siedler 2*: fünf).

Gegnerische Zivil-Gebäude lassen sich erobern.
Falsch. Lediglich Türme oder Burgen dürfen attackiert werden. Wurden alle Insassen nebst den umstehenden Soldaten eliminiert, geht das Bauwerk in Ihren Besitz über. Zivilgebäude im Einzugsgebiet werden zerstört.

Im Lieferumfang befindet sich ein Karten-Editor.
Falsch. Ein Editor zum Anpassen von Landschaften und Missionen wird erst in der Zusatz-CD-ROM enthalten sein.

Die Siedler 2-Esel sind bei der Fortsetzung nicht mehr dabei.
Falsch. Die Esel wird es auch weiterhin geben, allerdings haben die Grautiere eine andere Funktion: Während sie bislang den Transport der Waren beschleunigten, sind sie nun ausschließlich für den Handel (Waren-Transport von Marktplatz zu Marktplatz) reserviert.

In Die Siedler 3 gibt es einen Kanonenmacher.
Richtig. Genaugenommen handelt es sich um einen „Sprengmeister", den allerdings nur die Asiaten einsetzen.



Geheimagent wird angegriffen. Und noch ein Bug weniger: Der Förster bepflanzt keine Wege mehr.

Fischer, Schweinezucht, Schlachterei und Brunnen nehmen ihren Betrieb auf. Die Bergwerke benötigen ab jetzt Nahrungsmittel, wobei der Sättigungsgrad von der Art der Mahlzeiten abhängt. In Kohleminen wird Brot bevorzugt, in Goldminen Fische, und in Eisenerz-Bergwerken labt man sich an Schinken.

Es wird viel passieren

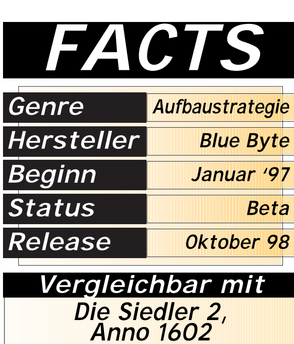
Bis zur Veröffentlichung steht den *Siedler 3*-Machern noch eine Menge Arbeit bevor: Die Schiffahrt und der Handel mit anderen Völkern fehlten bei Redaktionsschluß noch komplett, und auch das Nachrichten-System will implementiert werden. Fertiggestellt sind bislang alle 120 Gebäude, die Animationen der 150 verschiedenen Siedler, sämtliche Landschaftselemente, Soundeffekte, Musik und Sprachausgabe, die Hintergrundstory, die Zwischensequenzen sowie die Missionen. Jedes der drei Völker wird über eine eigene Kampagne mit acht Missionen verfügen, die sich enorm von den *Siedler 2*-Einsätzen unterscheiden. Galt es bislang, Torbögen zu entdecken und zu erobern, wird Ihnen künftig beispielsweise die Eroberung gegnerischer Reiche oder die Erschließung einer entlegenen Insel abverlangt. Eingebettet sind die Kampagnen in eine Geschichte, die den Wettstreit dreier Götter (Jupiter, Horus, Ch'ih-Yu) um die Gunst des Obergottes in Form von Zeichentrick-Sequenzen erzählt. Für die Synchronisation dieser Animationen hat Blue Byte prominente Sprecher engagiert, darunter die deutschen Stimmen von Arnold Schwarzenegger, Glenn Close und Jim Carrey. Die



Das Einzugsgebiet, in der Bäume gefällt werden, dürfen Sie selbst festlegen.

Götter spielen auch eine gewichtige Rolle bei Ihren Feldzügen: Um den Oberbossen zu huldigen, konstruieren Ihre Siedler mächtige Heiligtümer wie Tempel und Pyramiden, wo Ihre Priester (zählen zu den neuen Einheiten) Opfergaben darbringen. Dadurch werden göttliche Ereignisse ausgelöst, die einerseits das eigene Spiel positiv beeinflussen, andererseits aber auch zur Bestrafung der Mitspieler dienen (etwa durch Großfeuer oder Insektenplagen, die ganze Ernten zunichte machen). Art und Anzahl der göttlichen Ereignisse werden von Blue Bytes Entwicklungsabteilung noch wie Staatsgeheimnisse behandelt. Fest steht nur soviel: Die Kosten für einen bestimmten „Zauber" nehmen mit der Zeit zu. Dadurch soll verhindert werden, daß die Spieler ausschließlich ihr Lieblings-Ereignis auslösen.


Sie benötigen ganz dringend eine Sense? Dank Eilproduktion kein Problem!


Auch den Anteil an Bogenschützen regeln Sie in der linken Menüleiste.



Weil die Rohstoffe vor dem Gebäude gelagert werden, erkennt der Spieler den Lagerbestand auch ohne Anklicken eines Betriebs (hier: eine Eisenschmelze).


Nach dem Bau dieses ägyptischen Wohnhauses sprudeln 15 Siedler aus dem Gebäude.

Ein Mega-Hit kündigt sich an

Den Erfahrungen im Beta-Test nach zu urteilen, wird das bezaubernde *Die Siedler 3* trotz oder gerade wegen der immensen Neuheiten (Verzicht auf das Wegesystem, direkt beeinflußbare Echtzeitkämpfe, Mehrspieler-Fähigkeit, Handel, Götter etc.) sowohl Hardcore-Siedler als auch Fans von *Anno 1602* oder *Knights & Merchants* begeistern. Das Prädikat „Niedlichstes PC-Spiel seit Lemmings" ist dem Programm schon jetzt sicher. Für die kommende Ausgabe dürfen Sie sich auf einen fundierten Test von *Die Siedler 3* freuen. Beantwortet werden unter anderem Fragen wie „Läuft das Spiel auch auf meinem Pentium 166?" oder „Wie schneidet *Die Siedler 3* im Vergleich zu *Anno 1602* ab?". Blue Byte ist jedenfalls für den zu erwartenden Ansturm gut gerüstet: Damit kein *Siedler 3*-Fan am Tag der Veröffentlichung leer ausgeht, werden mehr als 150.000 Exemplare an Kaufhäuser, Einzelhändler und Versender ausgeliefert.

Petra Maueröder ■

FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Blue Byte
Beginn	Januar '97
Status	Beta
Release	Oktober 98

Vergleichbar mit
Die Siedler 2,
Anno 1602

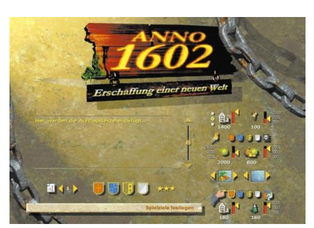




Eigene Szenarien in wenigen Minuten selbstgemacht: Nach dem Auswählen der Fix-und-Fertig-Inseln ergänzen Sie die Landschaften zum Beispiel durch Eingeborenendörfer.

Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer

Adel verpflichtet



Sogar einen eigenen Briefing-Text darf der Level-Designer vorgeben.



Wal-Versprechen: Der Meeressäuger ergänzt die Tierwelt von Anno 1602.

„30 Mark zum Fenster rausgeworfen." „Ich fühle mich gelinde gesagt veräppelt!" – Auszüge aus vielen Zuschriften wütender Anno 1602-Fans, die auf eine der unautorisierten Zusatz-CD-ROMs reingefallen sind. Außer Spesen nix gewesen? Mit dem hochoffiziellen Erweiterungsset Neue Inseln, neue Abenteuer wär´ das nicht passiert...

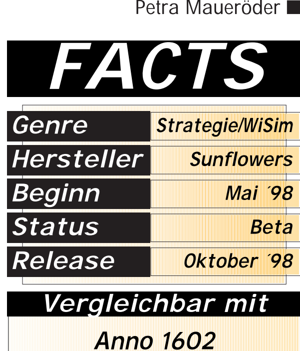
Sie wären so gerne Millionär (und sind es natürlich längst), finden das Leben ziemlich grausam, haben alles nur geklaut und fordern, daß Küssen verboten gehört: die Prinzen. Das aus Leipzig stammende Pop-Quintett hat sich mit frechen Reimen und eingängigen Melodien an vordere Plätze in den deutschen Charts gewöhnt. Und das ist nicht die einzige Gemeinsamkeit, die die Prinzen mit *Anno 1602* verbindet. Womit die Leipziger Künstler normalerweise ihre Wohnzimmer und Treppenaufgänge tapezieren, wurde kürzlich auch den Entwicklern ihres Lieblingsspiels auf der CeBIT Home überreicht: Eine Platin-Auszeichnung, die Sunflowers für über 300.000 verkaufte Exemplare des Aufbaustrategiespiels entgegennehmen durfte. Beste Voraussetzungen für eine Zusatz-CD-ROM, bei deren Entstehung die Prinzen tatkräftig mitgeholfen haben: Jede der fünf *Anno 1602*-Bevölkerungsgruppen (Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute, Aristokraten) wird von einem Bandmitglied repräsentiert. Wenn die Wirtschaft floriert, wird Ihnen also ein verzückter Prinz entgegengrinsen; gehen die Nahrungsmittel-Vorräte zur Neige, bekommen Sie ein angesäuertes Antlitz zu sehen. Dessen bewußt, daß nicht jeder *Anno 1602*-Fan mit den Leipziger Sängerknaben etwas anfangen kann, hat Sunflowers die Prinzen in einem separat zu startenden Programmteil untergebracht. Prinz Sebastian, Prinz Tobias, Prinz Henri, Prinz Wolfgang und Prinz Jens waren von *Anno 1602* dermaßen angetan, daß sie für *Neue Inseln, neue Abenteuer* sogar einen speziellen *Anno 1602*-Song komponiert haben. Das Stück ist nicht nur als Audio-Track auf der Zusatz-CD-ROM verewigt, sondern wird auch auf dem im Frühling 99 erscheinenden Prinzen-Album zu hören sein.

Die Zusatz-CD-ROM trägt ihren Titel nicht zu unrecht: Zwischen 40 und 60 brandneue Szenarien werden mitgeliefert – derzeit sortieren die Sunflowers-Designer noch fleißig unter vielen hundert, bereits fertiggestellten Missionen aus. Die Entwickler haben sich die Anregungen der Käufer zu Herzen genommen und unter anderem einen Computergegner eingebaut, der den Spieler mit neuen Taktiken überrascht und inzwischen auch vor Wäldern nicht mehr Halt macht. Die Orientierung auf der Übersichtskarte in der rechten oberen Bildschirmecke wird durch einen Positionsrahmen erleichtert. Außerdem wird man seit neuestem per Sprachausgabe auf überflüssig gewordene Handelsrouten hingewiesen; Soldaten und Schiffe dürfen verschrottet werden, und die Handhabung der Soldaten hat sich deutlich verbessert. Zwar gibt es - abgesehen von der Wassermühle weder neue Gebäude noch zusätzliche Einheiten, doch immerhin wurden die Figuren durch einen Schatten ergänzt, und wer genau hinschaut, wird in den Weltmeeren Delphine und Wale entdecken. Highlight der für rund 40 Mark angebotenen Zusatz-CD-ROM: ein Editor zum Erschaffen eigener Welten für den Einzel- oder Mehrspieler-Modus. Auf der anfangs leeren Karte verteilen Sie Inseln in allen möglichen Größen und Formen – mehr als 300 verschiedene Varianten (darunter ein WIRKLICH riesiger Inseltyp) enthält die Datenbank. Gold- und Eisenerz-Vorkommen, Ureinwohner und Piraten sowie die Siegbedingungen werden mit wenigen Mausklicks angepaßt. Auf der CD-ROM haben außerdem noch frisch gerenderte Zwischensequenzen und weitere Musikstücke Platz gefunden.

Petra Maueröder ■



Piratennester werden wie Städte angelegt: Aus dem Menü des Editors wählen Sie einzelne Gebäude aus (zum Beispiel Türme) und plazieren Sie auf den Inseln.



FACTS

Genre	Strategie/WiSim
Hersteller	Sunflowers
Beginn	Mai ´98
Status	Beta
Release	Oktober ´98

Vergleichbar mit

Anno 1602





Der Hauptbildschirm enthält alle maßgeblichen Informationen, darunter Kader und Aufstellung. Mit den Icons lassen sich die Spieler nach beliebigen Kriterien sortieren.



Alle Anlagen des Stadions müssen regelmäßig renoviert werden. Ausgebaut wird die Sportarena unter anderem mit Flutlicht, Parkplätzen und Anzeigetafeln.

Kurt
Fanartikel

Genaugenommen heißt der legitime Nachfolger des Bundesliga Manager 97 nicht Bundesliga Manager 98, sondern Kurt. Hintergrund: Die Entwickler von Deutschlands erfolgreichster Fußballmanager-Serie haben sich von Software 2000 abgespalten, unter dem Namen Heart-Line neu formiert und hoffen nun, mit ihrem ersten Projekt an die Spielbarkeit des legendären Bundesliga Manager Professional anzuknüpfen.

Was *Anstoss 2*, *DSF Fußballmanager* und *Bundesliga Manager* können, beherrscht *Kurt* (benannt nach dem Maskottchen, das in 30 Zeichentrick-Einlagen auftritt) schon lange: Sponsoren-Verhandlungen, Stadion-Ausbau, Spieler-Transfers, Trainingslager-Aufenthalte, sämtliche Bundes-, Regional- und Ober-Ligen sowie Pokalwettbewerbe, exzessive Statistiken und Analysen – all das ist bei der Neuerscheinung so selbstverständlich wie verbale Eigentore der Bayern München-Belegschaft. Nicht mehr ganz so selbstverständlich ist die Art und Weise, wie die Trainer- und Manager-Simulation fast eine halbe Million Eigenschaften von 8.000 Spielern aus 400 Vereinen verwaltet und für die Berechnung der Partien nutzt: Während andere Programme im Verdacht stehen, daß die Ergebnisse bereits vor dem Anpfiff feststehen, berechnet *Kurt* jede einzelne Sekunde einer Begegnung – und zwar live. Jeder Paß, jeder Abwehrfehler, jeder Eckstoß wird abhängig von den aktuellen Werten der eigenen und gegnerischen Spieler und der Situation auf dem Platz berechnet. Die Spiele anderer Mannschaften, Ligen und Länder werden nicht etwa hochgerechnet oder gar ausgewürfelt, sondern mit dem gleichen Aufwand kalkuliert. Damit Sie davon auch etwas haben, wird anstelle „ruckeliger, gerenderter Motion-Capturing-Szenen" (lästerliches Zitat aus dem *Kurt*-Prospekt) eine isometrische Ansicht des Stadions gezeigt, wo putzige Sprites im *FIFA Soccer 94*-Retro-Look in komprimierter Echtzeit über den Rasen sprinten und bei Notbremsen durch den Strafraum segeln. Wenn Sie einen formschwachen Kicker zugunsten eines taufrischen Ersatzbänklers ersetzen, können Sie die Auswirkungen anhand der Animationen sofort nachvollziehen. Wer's genauer wissen möchte, dem liefert der Mauscursor jederzeit Informationen über Laufpensum, Fehlpässe und Fitneß. Während man normalerweise seine taktischen Entscheidungen (Spiel über die Flügel, Zeitspiel, Abseitsfalle etc.) unwiderruflich vor Spielbeginn trifft und sich allenfalls in der Halbzeitpause noch die Chance für Korrekturen bietet, dürfen Sie bei *Kurt* Ihren Schützlingen konkrete Anweisungen „zurufen", die – sofern konditionell machbar – auch umgesetzt werden. Was üblicherweise anhand bildschirmfüllender Tabellen mit Hunderten von Einzelwerten (Kopfballstärke, Schuß, Paß etc.) dargestellt wird, präsentiert *Kurts* Drag&Drop-Oberfläche in grafischer Form. Aufstellung, Taktik, Stadionausbau und Marketing übernimmt auf Wunsch die Automatik. Mit dem mitgelieferten Editor korrigiert man nicht nur Eigenschaften und Namen von Vereinen und Spielern: Die Flexibilität geht so weit, daß man sogar ganze Liga-Systeme und die Bedingungen eines Pokalwettbewerbs ändern darf. Oberligen abschaffen? Kein Problem. Fünf statt drei Aufsteiger? Ebenfalls nur eine Frage weniger Mausklicks. Zwei statt drei Punkte pro Sieg? Im Handumdrehen erledigt. Thema Multiplayer: Bei ausgefallener Heizung mag die gängige Lösung „Vier Spieler an einem PC" ihre Reize haben, doch in Zeiten des Internets mutet diese Art des Miteinanderspielens fast schon antik an. Deshalb läßt sich *Kurt* als erster Fußballmanager auch übers World Wide Web betreiben – einfach beim Heart-Line-Server anmelden, Verein auswählen, und schon spielen Sie mit bis zu 17 weiteren *Kurt*-Fans um Meisterschaften und Pokale. Damit's zeitlich und finanziell im Rahmen bleibt, erfolgt der Datenaustausch per e-Mail. Mehrere Ligen sorgen dafür, daß man pro Spieltag zum Beispiel nur einmal pro Woche Einstellungen vornehmen muß.

Petra Maueröder ■



Die live berechneten 2D-Szenen zeigen Ihnen die spektakulärsten Spielzüge.



Comicfigur Kurt tritt in 30 Zwischensequenzen (hier: Vereinsfeier) auf.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Heart-Line
Beginn	Oktober '97
Status	Beta
Release	Januar '99

Vergleichbar mit
Bundesliga Manager '98, Anstoss 2

Railroad Tycoon 2

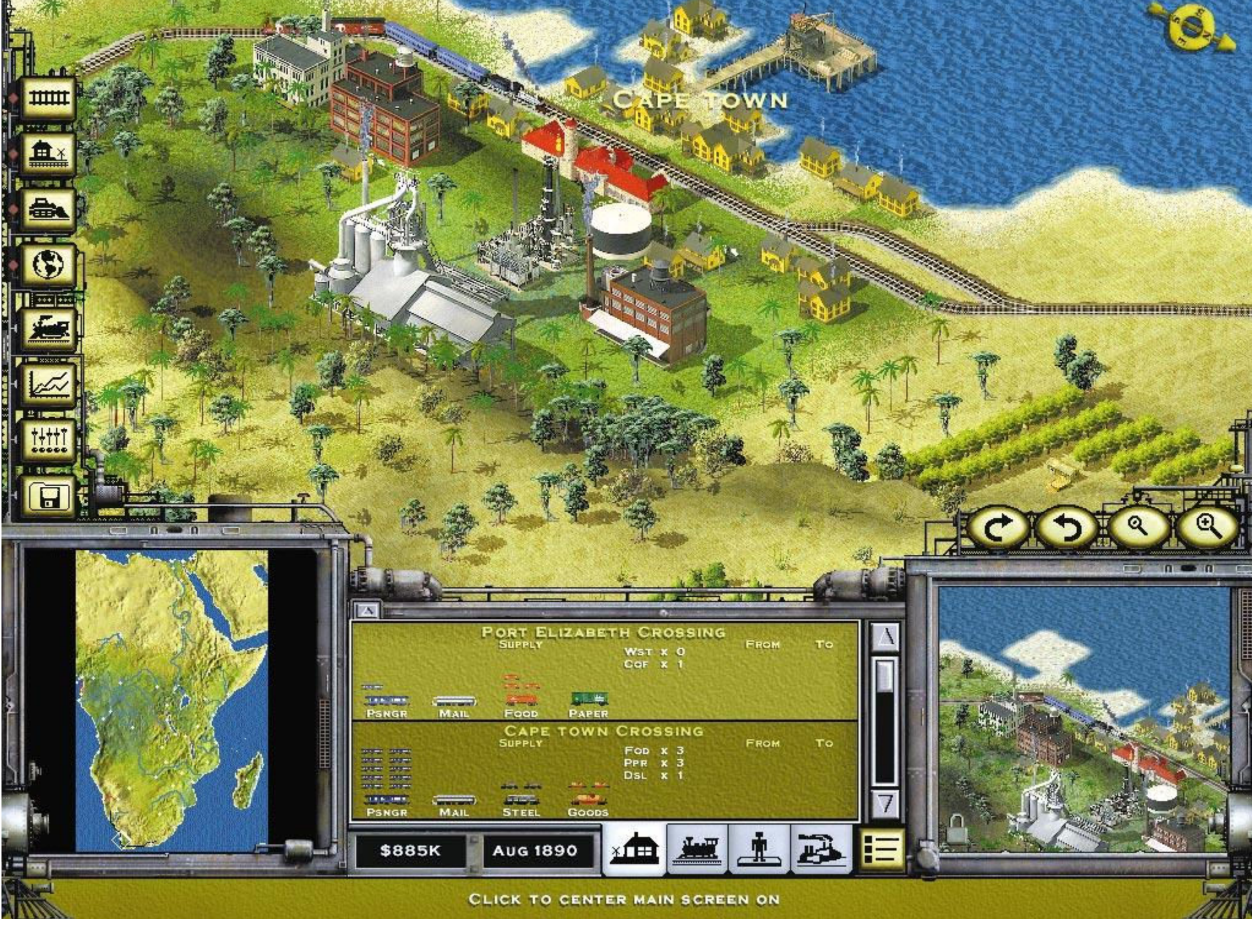
Lok-Mittel

Als Dreikäsehoch haben Sie sich nichts sehnlicher gewünscht als eine Modelleisenbahn? Und Ihr Traumberuf war eigentlich schon immer Lokomotivführer? Beides wurde Ihnen vorenthalten? Jetzt haben Sie die Chance, etwaige Kindheits-Traumata aufzuarbeiten: In Railroad Tycoon 2 dürfen Sie Schienen und Weichen verlegen, Fahrpläne ausarbeiten und Züge einkaufen. Ab November heißt es für Strategiespieler: Das Gleis ist heiß.

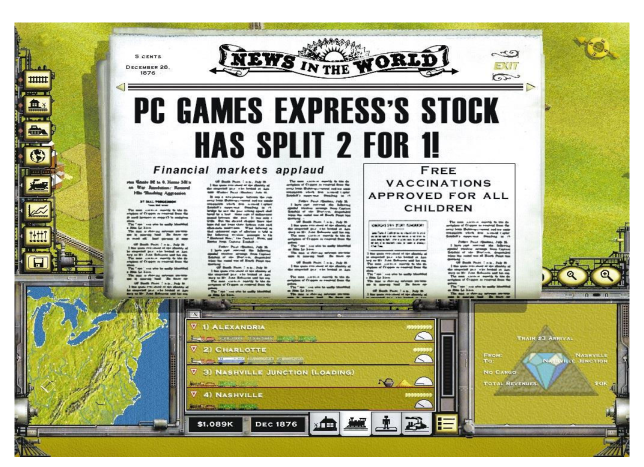
Civilization, Populous, Monkey Island, SimCity, Ultima – wer die Welt der PC-Spiele schon einige Jahre aufmerksam verfolgt, bekommt leuchtende Augen, wenn die Sprache auf solche Klassiker kommt. Natürlich gehört auch Sid Meiers *Railroad Tycoon* (erschienen 1990) in diese Aufzählung, das wie fast alle Spiele des *Civilization*-Designers in einer historisch ergiebigen Ära angesiedelt ist. In *Pirates!* war's das Zeitalter der Seeräuber, in *Colonization* die Entdeckung Amerikas und in *Railroad Tycoon* die Pionierzeit des Schienenverkehrs. Grundidee: Als Betreiber einer Eisenbahngesellschaft baut man das Schienennetz aus, richtet Bahnhöfe ein, erwirbt Lokomotiven und Waggons und verdient sich am Transport von Gütern des täglichen Bedarfs eine goldene Nase – und zwar in Echtzeit. Trotz enormer Beliebtheit wurde *Railroad Tycoon* niemals fortgesetzt. Zwar folgte 1994 auf vielfachen Wunsch eine Deluxe-Ausgabe, die aber – abgesehen von einer höheren Auflösung und ein paar zusätzlichen Zügen und Karten – keine wesentlichen Verbesserungen aufwies. Umso größer war die Überraschung, als im Frühjahr dieses Jahres doch noch *Railroad Tycoon 2* angekündigt wurde. Besonderheit: Weder MicroProse noch Sid Meier (der entwickelt derzeit das Science-Fiction-Strategiespiel *Alpha Centauri*) sind an der Neuauflage beteiligt. Stattdessen kümmert sich ein relativ neues Team namens Pop Top Software um den zweiten Teil.

Weichen frühzeitig gestellt

Fundamentalistische *Railroad Tycoon*-Fans sind entsetzt: Wie kann man nur wildfremde Programmierer an die Fortsetzung eines solchen Klassikers heranlassen? Keine Bange: *Railroad Tycoon 2* wird von Phil Steinmeyer entwickelt, der mit den Folgen 1 und 2 der Fantasy-Strategiespiel-Serie *Heroes of Might & Magic* hinlänglich bewiesen hat, daß er sein Handwerk beherrscht. Seine Firma Pop Top Software, Mitglied im Hersteller-Verbund Gathering of Developers (3D



Durch Anklicken der Bahnhöfe erfahren Sie, welche Waren angeboten und nachgefragt werden. Im Fall von Kapstadt lohnt sich unter anderem der Transport von Stahl.



Der Aktien-Split unserer Company ist sogar der Zeitung eine Meldung wert.

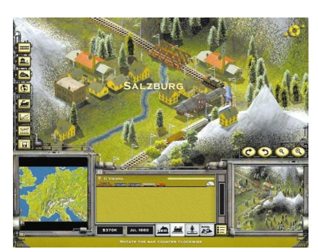


Blühende Landschaften: Der Editor ist so einfach zu bedienen wie ein Malprogramm.

Realms, Epic Megagames etc.), arbeitete bereits seit Januar 1997 an einem Spiel im *Railroad Tycoon*-Format namens *Iron Horse*, als sich die Chance ergab, die berühmte Lizenz von MicroProse quasi als Sahnehäubchen zu erwerben. Stark verbesserte Grafik, eine Fülle neuer Features, eine deutlich vereinfachte Steuerung, umfangreiche Mehrspieler-Optionen – das hatten sich Steinmeyer und seine Kollegen vorgenommen. Radikalste Neuerung: Der Charme der ursprünglichen EGA-/VGA-Grafik ist dem Fast-Photorealismus riesiger 3D-Landschaften (1.024x768 Bildpunkte, 256 oder 65.000 Farben) gewichen. Anstelle pixeliger Klötzchen-Loks rattern nun filigran modellierte Züge an den gerenderten Fabriken und Städten vorbei. Damit Ihnen keines der vielen Details entgeht, läßt sich die Ansicht in sechs Stufen zoomen und in 90°-Schritten drehen.

Dat isse 'ne Dampfmaschin'...

Für den Anfang genügt es bereits, zwei Großstädte miteinander zu verbinden, jeweils einen Bahnhof zu bauen und Passagiere und Post zu befördern. Das richtig dicke Geld wird allerdings erst mit Industrie-Gütern verdient: Textilfabriken brauchen Baumwolle, Bäckereien verlangen nach Getreide, Auto-Fabriken benötigen Stahl, und zur Herstellung von Papier wird Holz verwendet. Statt der ursprünglich 20 werden nun 34 Produkte transportiert, darunter Düngemittel, Öl, Rindfleisch, Zement, Autos und vieles mehr. Neu ist beispielsweise das Bauxit, aus dem Aluminium produziert wird. Das Leichtmetall dient wiederum zur Herstellung von Blechdosen, was die Verarbeitung von Orangen aus den Plantagen zu Obst-Konserven ermöglicht. Mit den fertigen Waren werden anschließend die Großstädte und Häfen beliefert. Und jedes Mal klingelt bei Ihnen die Kasse. Weil *Railroad Tycoon 2* über 200 Jahre Eisenbahngeschichte (vom Beginn des 18. Jahrhunderts bis weit über das Jahr 2000 hinaus) abdeckt, ist das komplexe Wirtschaftssystem permanenten Veränderungen unterworfen: Städte breiten sich aus, neue Industrien, Produkte und Waren kommen hinzu, andere fallen im Laufe der Zeit weg. Zeitungs-Meldungen informieren den Spieler über eine sich andeutende Rezession oder vermelden das Ende des Streiks in den Kohlebergwerken. Fast 60 Lokomotiven sammeln sich im Lauf der Jahrhunderte an – doppelt so viele wie in *Railroad Tycoon*. Die Auswahl reicht von der nostalgischen Dampflok über Diesel- und Elektro-Triebwagen bis hin zur Magnetschwebebahn. Je schneller und robuster das Dampfroß und je höher die Beschleunigung, desto teurer sind Anschaffung und Instandhaltung. Berge und Täler sowie Biegungen haben zudem erheblichen Einfluß auf die Geschwindigkeit Ihrer Züge. Die Investition kann sich aber langfristig rechnen: Je schneller man seine Fracht ans Ziel bringt, desto mehr Geld gibt's – das gilt erst recht für begrenzt haltbare Güter wie Milch oder Fleisch.



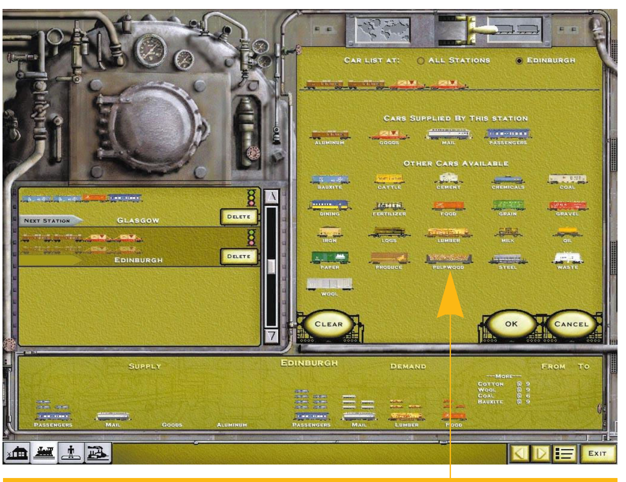
Die Anbindung von Städten in gebirgigem Terrain verursacht enorme Baukosten.



In der höchsten Zoomstufe werden ganze Länder auf einmal dargestellt.

Auf die Spur gekommen

Mußte man anno 1990 noch Gleis für Gleis „per Hand" verlegen, so genügt es in *Railroad Tycoon 2*, die linke Maustaste festzuhalten und den Cursor in die gewünschte Richtung zu lenken; Brücken, Weichen und Kurven setzt das Programm dabei vollautomatisch. Die Kosten für die ein- oder zweigleisigen Strecken hängen unter anderem davon ab, welche Steigungen Sie unterwegs überwinden müssen und ob unwegsames Gelände (Wüsten, Sümpfe, große Waldgebiete, Flüsse, Seen etc.) planiert werden muß. Das Aufstellen von Fahrplänen ist kaum komplizierter als das Verlegen der Schienenstränge: Einfach alle gewünschten Stationen von der Übersichtskarte per Drag & Drop in eine Liste „ziehen", die passenden Waggon-Typen dranhängen – fertig. Schon dampft Ihr Zug los. Bahnhöfe sind in drei verschiedenen Größen (wirkt sich auf das Einzugsgebiet aus) und in sechs Architekturstilen erhältlich; jede Station kann jederzeit durch Peripherie ergänzt werden. So erhöhen Hotels und Restaurants beispielsweise das Passagier-Aufkommen, während Service-Anlagen die Instandhaltungskosten der Züge dauerhaft senken.



Für jeden Warentyp (Düngemittel, Kies, Kohle, Chemikalien usw.) wird ein spezieller Waggon benötigt, den Sie per Mausklick an die Lokomotive anhängen.

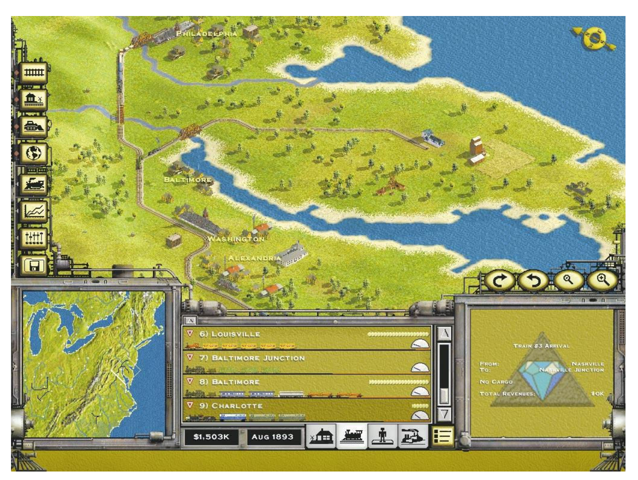


Zug um Zug Millionär werden

Ihr Gehalt als Vorstandsvorsitzender bemißt sich nach Umsätzen und Gewinnen und wird jährlich angepaßt. Wenn Sie sich in die roten Zahlen wirtschaften, kann es durchaus passieren, daß man Sie bei der nächsten Jahreshauptversammlung hochkantig aus der Chefetage wirft. Um diesen Super-GAU zu vermeiden und die Konkurrenz in Schach zu halten, können Sie sich bei Ihren Widersachern einkaufen und diese eventuell sogar übernehmen. Durch Rückkäufe eigener Anteile steigern Sie nicht nur die Unabhängigkeit Ihres Betriebs, sondern treiben auch künstlich den Aktienkurs in die Höhe. Falls Sie der Ansicht sind, daß sich Ihre eigene Company und ein Rivale bestens ergänzen, dürfen Sie auch eine Fusion beantragen. Weitere Finanzierungsmöglichkeiten ergeben sich durch die Ausgabe von Aktien und Anleihen sowie durch Kredit-Aufnahme. Auch mit Ihrem Privatvermögen können Sie Aktien erwerben und sich an den Konkurrenten beteiligen.
Um Einsteiger nicht mit riskanten Börsen-Spekulationen zu verwirren, erlaubt es das Programm, Komplexität und Schwierigkeitsgrad bei Spielbeginn einzuschränken. Und weil es genügend Spieler gibt, die einfach nur friedlich Schienen verlegen und Postsäcke durch die Gegend gondeln wollen, lassen sich die Computergegner auch komplett abschalten – dann wird aus *Railroad Tycoon* ein beschauliches *SimRailroad Tycoon*. Damit Sie Ihr Schienennetz allmählich optimieren können, geben Statistiken und Diagramme Auskunft über Einnahmen und Ausgaben, Treibstoff-Kosten, Durchschnittsgeschwindigkeit und zurückgelegte Meilen. Mit Rechtsklicks rufen Sie Informationen über alle Gebäude und Züge ab. Dabei könnte sich beispielsweise herausstellen, daß es auf bestimmten Strecken günstiger kommt, das bestehende Schienennetz der Konkurrenz samt deren Bahnhöfe mitzunutzen und dafür saftige Mieten zu zahlen, anstatt die komplette Infrastruktur selbst zu finanzieren.

Großspurige Pläne

Neben 15 Szenarien liefert Pop Top Software eine Kampagne mit, die aus 15 zusammenhängenden Karten besteht. Die Karten sind „echten" Ländern und Kontinenten (Nord- und Südamerika, Europa, Asien, Afrika etc.) nachempfunden, auf denen die Ressourcen zufällig verteilt werden. In den Missionen werden Sie mit wechselnden Spielzielen, Epochen und Industrien konfrontiert: Mal ist die zur Verfügung stehende Zeit beschränkt, mal müssen Sie mit einem schmalen Budget auskommen, und mal machen Ihnen die maximal drei Computergegner das Leben zur Hölle. Während einige Gegenspieler ausgesprochen zurückhaltend vorgehen und nur sehr langsam expandieren, agieren andere Mitbewerber weit aggressiver und versuchen beispielsweise, Sie durch die Übernahme von Aktienmehrheiten auszustechen. Der Multiplayer-Modus (Modem, Netzwerk, Internet) ist für bis zu 16 Spieler ausgelegt; zu den „großspurigen" Plänen von Pop Top Software gehört auch ein Internet-Angebot nach Battle.Net-Vorbild. Auf daß der Nachschub an Szenarien niemals abreiße, packt der Hersteller außerdem einen extrem leistungsfähigen Editor mit auf die CD-ROM. Damit editieren Sie Karten wie in einem Malprogramm und gestalten die Landschaft mit Vegetation, Städten und Industrie-Anlagen. Durch das Anpassen von Siegbedingungen werden aus den Karten „richtige" Missionen.



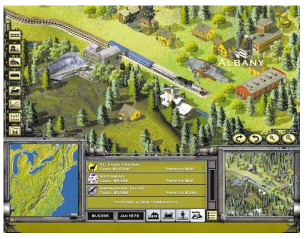
Unser erstes Verkehrssystem: Das Getreide aus der Farm (rechts oben) wird zur Bäckerei in Alexandria gebracht, die mit dem Gebäck die Großstädte versorgt.



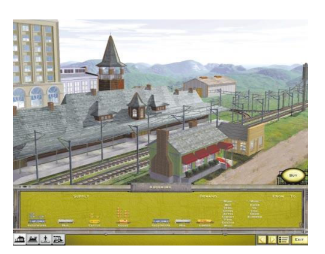
Geschwindigkeit, Beschleunigung und Zuverlässigkeit – das sind die Faktoren, die bei der Entscheidung für einen bestimmten Lokomotiv-Typ eine Rolle spielen.



Metropolen wie London sind Abnehmer für Dutzende von Warentypen.



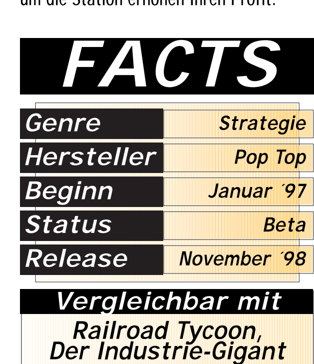
Mit dem Beobachtungsfenster (rechts unten) behalten Sie Ihre Züge immer im Blick.


Großer Bahnhof: Zusatz-Gebäude rund um die Station erhöhen Ihren Profit.

Auch 1998 eine Zugnummer?

Anders als etwa *Dune 2000* stellt *Railroad Tycoon 2* kein Remake dar, sondern eine eigenständige Fortsetzung. Aber: Die meisten Ideen wurden mittlerweile von Hits wie *Transport Tycoon* (MicroProse) oder *Der Industrie-Gigant* (JoWood) ausgeschlachtet und obendrein um Verkehrsmittel wie LKWs, Schiffe und Flugzeuge erweitert. Unser Review in der kommenden Ausgabe wird zeigen, ob die Beschränkung auf die Schiene ausreicht, um an den Kult-Status des Originals anknüpfen zu können. Falls Sie sich vorab einen eigenen Eindruck verschaffen möchten, dann hätten wir da was für Sie: Auf der aktuellen *PC Games*-Cover-CD-ROM finden Sie eine spielbare Demo-Version von *Railroad Tycoon 2*. Das fertige Spiel dürfen Sie dann ab November in vollen Zügen genießen.

Petra Maueröder ■



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Pop Top
Beginn	Januar ´97
Status	Beta
Release	November ´98

Vergleichbar mit
Railroad Tycoon, Der Industrie-Gigant



Age of Empires: Rise of Rome

Junge Römer

Zusatz-CD-ROMs zu erfolgreichen Spielen sind eine haarige Sache: Während manche Hersteller Add-Ons als reine Profitmaschinen betrachten, mit denen man dem Kunden noch mehr Geld aus der Tasche ziehen kann, stellen andere hohe Ansprüche an Qualität und Nutzen. Rise of Rome fällt gerade noch in die letztere Kategorie.

Zwar bietet das Expansion Pack zu Microsofts erfolgreichstem Spiel nur wenig echte Neuerungen, dafür erhält der Käufer für den halben Preis des Originalspiels eine ganze Reihe interessanter Features, die auch das Hauptprogramm deutlich aufwerten. Aber immer schön der Reihe nach: Wie der Name schon sagt, steht die glorreiche römische Epoche diesmal im Rampenlicht. In drei chronologisch angeordneten Kampagnen gilt es zunächst, das Römische Reich gegen den Widerstand anderer Zivilisationen aufzubauen. Anschließend wird die Expansion vom Stadtstaat zum Weltreich geschildert, und im dritten Spielabschnitt schließlich seine Blütezeit. In der vierten Kampagne kommt es dann zum Rollentausch. Als einer von drei „Enemies of Rome" – so die Überschrift – hat man die Chance, das Imperium Romanum zu stürzen. Da man die realen Vorgaben der Geschichte nicht durcheinanderbringen wollte, mußten neben der römischen Zivilisation auch noch drei weitere Völker eingeführt werden: die Karthager (die mit den Elefanten und den Alpen) sowie die weniger bekannten Palmyrer und Mazedonier. Mit den neuen Völkern gehen zusätzliche Einheiten und Gebäude einher – allerdings zahlenmäßig weniger, als sich viele Fans gewünscht hätten: ein Kamelreiter, ein gepanzerter Elefant, ein neuer Streitwagen mit *Ben Hur*-Klingen an den Rädern sowie eine feuerstiftende Galeere und ein schwacher, aber preiswerter Steinschleuderer. Als dreiste Übertreibung stellen sich sodann die 25 versprochenen neuen Gebäudetypen heraus, denn Kasernen, Tempel und Getreidespeicher gab es bereits in *A.o.E.* – ein römischer Anstrich macht daraus noch lange keine Innovationen. Wer glaubt, aus den letzten Zeilen Skepsis herauslesen zu können, hat nicht Unrecht: Für das Auge bietet die Zusatz-CD kaum nennenswerte Neuerungen. Dafür hat sich unter der Oberfläche so manches getan – und das weckt wiederum Hoffnung: Beispielsweise gehört die unsinnige Beschränkung auf 50 Einheiten endlich der Vergangenheit an, während man jetzt in jedem Gebäude auch mehrere Truppen auf einmal bestellen kann. Außerdem wurden bereits vorhandene Features besser ausbalanciert. Die Durchschlagskraft von Katapulten hat man zurückgeschraubt, Priester können nach dem Erforschen der „Medizin" nun mit dreifacher Geschwindigkeit heilen. Die Technologie „Martyrium" ermöglicht es den Priestern darüber hinaus, sich im Lager des Feindes selbst zu opfern – was die Gegner so beeindruckt, daß sie gleich scharenweise auf die Seite des Spielers überlaufen. Als äußerst lohnenswert erweist sich auch die Erforschung der „Logistik". Denn damit zählt jede Kaserneneinheit in der Bevölkerungsstatistik nur als halbe Portion, was reichlich Wohnraum einspart. Das mannshohe römische Turmschild darf in *Rise of Rome* selbstverständlich auch nicht fehlen, allerdings steht es nicht als eigenständige Einheit zu Verfügung, sondern als Technologie-Update. Interessant dürfte das Add-On aber in erster Linie wegen des verbesserten Missionsaufbaus werden. Nach eigenen Angaben haben die Designer zahlreiche Gags und Überraschungen in den Spielverlauf eingebaut – beim Review in der nächsten Ausgabe werden wir sehen, was an diesen Gerüchten dran ist.

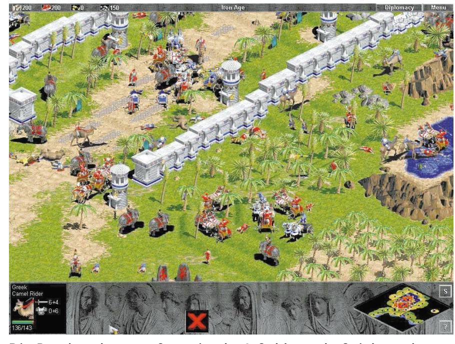
Thomas Borovskis ■



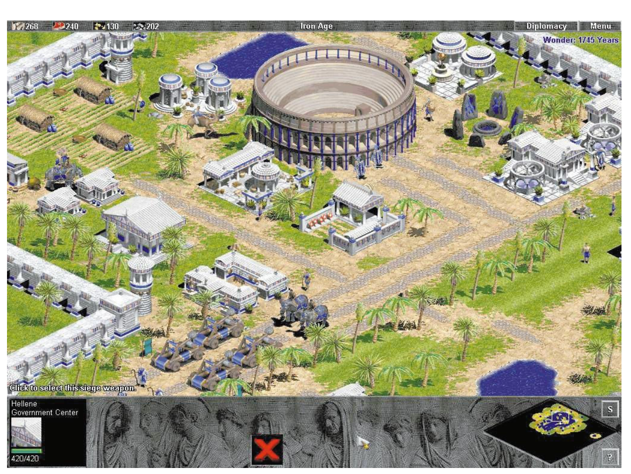
Den neuen Streitwagen mit scharfen Klingen an den Rädern kennt man bereits aus dem Streifen „Ben Hur".

Kamelreiter erweisen sich als überaus effektive Waffe gegen Kavallerie.

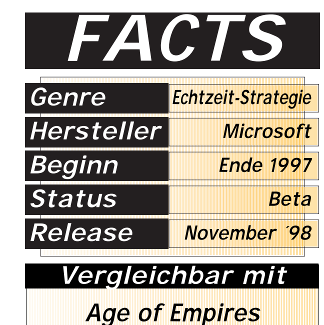
Mit der Feuer-Galeere lassen sich feindliche Schiffe aus kurzer Distanz in Brand stecken.



Die Beschränkung auf maximal 50 Soldaten je Spieler gehört jetzt der Vergangenheit an. Die neue Grenze: 200 Einheiten!



Die neuen Gebäude lassen sich an einer Hand abzählen. Das römische Weltwunder „Kolosseum" gehört dazu. 25 verschiedene konnten wir allerdings nicht entdecken.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Microsoft
Beginn	Ende 1997
Status	Beta
Release	November ´98

Vergleichbar mit

Age of Empires



Pro Pinball: Big Race USA

Cruising USA

Ob alt, ob jung – jeder kennt sie: Flipperautomaten. Die tönenden Glastische aus der Steinzeit der elektronischen Unterhaltung erfreuen sich auch zur Jahrtausendwende noch größter Beliebtheit. Wenn man das Spielprinzip mit den Möglichkeiten moderner PCs paart, ist Spielspaß garantiert.

Seit langem bemühen sich die Konstrukteure von Flippermaschinen, zwei Ziele unter einen Hut zu bringen: das Anbieten ungestümer Spielhallen-Action und das gleichzeitige Erzählen spannender Geschichten. In den letzten Jahren führte dies dazu, daß kein modernes Flippergerät mehr ohne eine zugkräftige Lizenz und eine gut formulierte Rahmenhandlung auskam. Der legendäre *Star Trek*-Flipper etwa schickt den Spieler auf die Reise durch ferne Galaxien, läßt ihn Photonentorpedos gegen klingonische Angreifer feuern und ihn gelegentlich auch mal in ein Wurmloch fallen. Trotz Computertechnik, Sprachausgabe, integrierter Telespiele, Magnetfeldern und minutenlanger Animationssequenzen sind die Konstrukteure aber längst an die Grenzen dessen gestoßen, was Newtons Mechanik gerade noch zuläßt: Eine Stahlkugel ist eben nur eine Stahlkugel – und die kann sich nicht der Gravitation entziehen, sich nicht in Luft auflösen und auch nicht in einen lodernden Feuerball verwandeln. Für eine virtuelle Kugel gelten diese Beschränkungen allerdings nicht – und genau das macht das Flipper Genre für Spieledesigner so interessant. Der unserer Meinung nach beste Beitrag zum Thema kam 1996 von Empire Interactive und nannte sich *Pro Pinball: The Web*. Nachdem sich auch der Nachfolger *Pro Pinball: Timeshock!* im letzten Herbst zu einem Megahit entwickelte, steht nun die Veröffentlichung des dritten Teils kurz bevor. *Big Race USA*, wie sich die ratternde und scheppernde Software nennt, entführt Sie auf eine Rallye quer durch die Vereinigten Staaten. 16 verschiedene Metropolen von Boston bis San Francisco dürfen Sie mit dem Taxi durchfahren. Das „Fahren" dürfen Sie natürlich nicht zu wörtlich nehmen: Die Wegstrecke, die man in *Big Race USA* zurücklegt, bemißt sich nach erreichten Punkten.



Im Physik-Menü läßt sich das Ballverhalten und die Stärke der Flipperschläger ändern. Die anderen Modifikationsmöglichkeiten verbergen sich im „Operator's Menu".

Bewährte Technik – neuer Anstrich

Der Tisch, auf dem das Abenteuer stattfindet, wirkt auf den ersten Blick etwas konservativ: vier Rampen, zwei U-Turns und zwei Flipper auf jeder Seite, dazu die übliche Unzahl von Leuchten und Blinklichtern. Echte Neuerungen verbergen sich diesmal unter der Oberfläche. Beispielsweise im Regelwerk, das sich in jeder Stadt, in der man sich virtuell aufhält, komplett verändert. Durch Sprachsamples und speziell angepaßte Bonusspiele versuchte Empire, den jeweiligen Charakter der amerikanischen Großstädte einzufangen. Zahlreiche Themen aus Roadmovies und Gangsterfilmen lassen sich in den vielen Bonusspielen wiederfinden: eine Verfolgungsjagd mit der Polizei etwa, oder ein Rennen mit einem unheimlichen Truck. Das kleine Leuchtdioden-Display am oberen Bildrand hält außerdem simple Rennspiele bereit, die mit den Cursortasten bedient werden. Bei all der Raserei sollte man das Tagesgeschäft eines Taxifahrers nicht vernachlässigen: Regelmäßig müssen Fahrgäste aufgesammelt werden, indem man die Kugel zielsicher in das kleine gelbe Taxi am oberen Bildrand bugsiert. Die gute Ballphysik, das komfortable Operator's Menu und die acht verschiedenen Blickwinkel aus *Timeshock!* wurden natürlich übernommen. Neu sind hingegen Dolby Surround-Effekte, eine witzige Option, mit der man das Alter und den Zustand des Tisches verändern kann, sowie eine überaus spaßige Head-To-Head-Funktion, die wahlweise über ein LAN oder das Internet funktioniert. Parallel zur Fertigstellung von *Big Race USA* arbeitet der Hersteller übrigens an einer Demoversion, die wir Ihnen in einer der kommenden Ausgaben präsentieren werden.

Thomas Borovskis ■



Wer vier Passagiere (Kugeln) im Taxi einsperrt, wird mit dem "Passenger-Multiball" belohnt.

Bei dreimaligem Überqueren geben die Rampen den Weg in den Untergrund frei.

Mit einigen Treffern in den Polizeiwagen verläßt man die aktuelle Location und zieht weiter zur nächsten Stadt.

Es gibt zwei verschiedene Konten: den Punktestand im LED-Display sowie den Taxameter für eingenommenes Fahrgeld.

Der Airbag kann in brenzligen Situation die Kugel retten.

FACTS

Genre	Action
Hersteller	Empire
Beginn	Herbst ´97
Status	Beta
Release	Dezember ´98

Vergleichbar mit
Tilt!, Pro Pinball: Timeshock!



Gothic

Virtuelle Welt

Als wir vor einigen Monaten zum ersten Mal über Gothic berichteten, existierten gerade einmal eine rudimentäre Grafik-Engine und ein paar Rohentwürfe diverser Helden und Monster. Die Grundidee wurde aber von Tom Putzki, Leveldesigner und Pressesprecher bei Piranha Bytes, so überzeugend und erfrischend vorgetragen, daß wir schon damals an das Produkt glaubten...

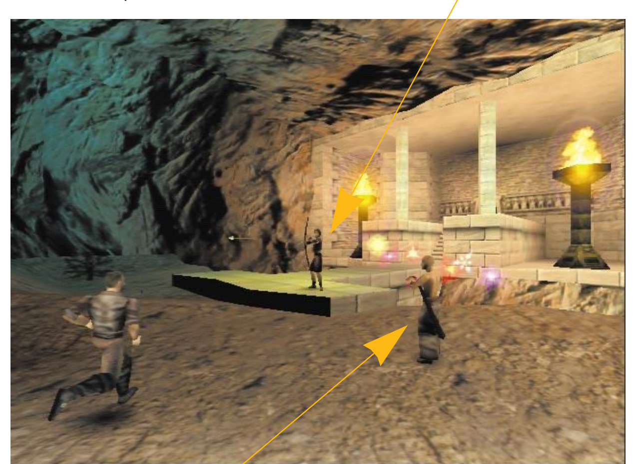
Im September hatten wir endlich die Gelegenheit, einen ersten Blick auf das zu 40 Prozent fertiggestellte Produkt zu werfen. An der Story wird natürlich immer noch gefeilt, prinzipiell hat sich aber nicht viel geändert: Als unschuldiger Sträfling wird man in eine Gefangenenkolonie gesteckt, in der – abgeschnitten von der Außenwelt – die verurteilten Gauner und Halunken ihre eigenen Gesetze aufgestellt haben. Wer als Neuling in diese Gesellschaft aufgenommen werden will, muß sich erst einmal über die Machtverhältnisse informieren, um nicht den falschen Leuten zur falschen Zeit auf den Schlips zu treten. Alle NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) verfügen nämlich über ein gewisses Eigenleben und gehen vorwiegend ihren eigenen Interessen nach, ohne sich großartig um die Belange des Spielers zu kümmern: Sie gründen Gilden, gehen auf die Jagd oder treffen sich zum Umtrunk in einer der Kneipen. Piranha Bytes spricht von einer Art „lebendigen, virtuellen Welt“, die viele vielleicht schon bei Online-spielen wie *Meridian 59* oder *Ultima* Online kennengelernt haben. Zumindest soll die Umgebung so glaubhaft dargestellt werden, daß es unwillkürlich zu einer hohen Identifikation mit dem Szenario kommt. Ob es den Bochumern gelingt, tatsächlich dieses einzigartige Flair aufkommen zu lassen, läßt sich momentan nur schwer beurteilen. Da aber bislang alle Versprechen eingelöst wurden, entwickelt sich ein gewisses Vertrauen in das gewitzte Designteam.



Die Grafik-Engine erlaubt interessante Licht- und Schatteneffekte.



Dieser Magier wählt einen der zahlreichen Zaubersprüche aus.



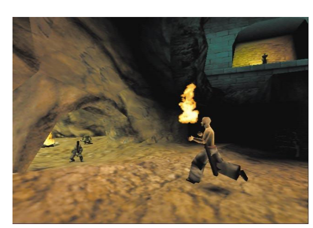
Der Bogenschütze nimmt den heranstürmenden Krieger unter Beschuß.

Der Psioniker versucht den Bogenschützen in seine Gewalt zu bekommen. Bei einer erfolgreichen Gedankenattacke kann man den Bogenschützen übernehmen und steuern.



Der angriffslustige Magier bereitet einen gewaltigen Feuerball vor. Der Bogenschütze versucht ihm zuvorzukommen und feuert einen Pfeil auf ihn ab.

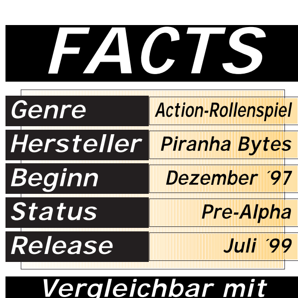
Kommen wir damit zu den technischen Gesichtspunkten. Piranha Bytes besteht nicht nur aus Programmierern, sondern auch zum größten Teil aus begeisterten Rollenspielern – das bestätigt sich durch die detaillierte Ausarbeitung bestimmter Charakterklassen. Nehmen wir zum Beispiel den Magier. Hat man sich im Laufe des Spiels für diese Klasse entschieden, so darf man sich auf ein paar nette Effekte gefaßt machen, die bislang in noch keinem Spiel zu sehen waren. Auf Knopfdruck erscheint über dem Kopf des Magiers ein rotierender Ring mit Zaubersprüchen, aus dem mit den Cursortasten blitzschnell der gewünschte Spruch herausgesucht werden kann. Die Intensität ist dabei von den individuellen Fähigkeiten und der Dauer der Beschwörung abhängig. Ein Feuerball entsteht zum Beispiel als eine winzige Flamme, die über der Handfläche schwebt. Ein paar Sekundenbruchteile später muß der Zauberer die zweite Hand zur Hilfe nehmen, denn der Feuerball hat mittlerweile die Größe eines Fußballs eingenommen.



Die Fackel erhellt die Umgebung. Sie kann auch in Schluchten geworfen werden.

Das Projekt *Gothic* hört sich immer vielversprechender an und macht mittlerweile einen hervorragenden Eindruck. Wir werden das Bochumer Entwicklerteam im nächsten Monat besuchen, um die Neuerungen detailliert unter die Lupe zu nehmen.

Oliver Menne ■



FACTS

Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Piranha Bytes
Beginn	Dezember ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Juli ´99

Vergleichbar mit
Tomb Raider

Delta Force

Auf Grenzgang

NovaLogic schrieb sich mit der Action-Simulation Comanche und der legendären Grafik-Engine Voxelspace in die Annalen der Spielesoftware ein. Die realistischen Flugsimulationen des Teams gingen hingegen regelmäßig in der Flut allzu ähnlicher Titel unter. Nun melden sich die Amerikaner mit einer neuen 3D-Action-Simulation zurück.

Wer bei 3D-Action an Spiele wie *Unreal* denkt, erliegt den gleichen Vorurteilen wie zahllose Programmierer. Im Sekundentakt Monster abzuschießen ist nur für kurze Zeit aufregend, schnell vermißt man den Realismus und die Spannung. Obwohl *Unreal* hier noch der Klassenprimus ist, lebt auch dieses Spiel hauptsächlich von den spektakulären Grafiken. NovaLogic geht mit *Delta Force* dieses Spielprinzip auf eine völlig neue und doch naheliegende Weise an. Die (vom Standpunkt eines Programmierers) enge Verwandtschaft von Soldaten und Helikoptern brachte die Designer von *Comanche* und *Armored Fist* auf die Idee, einen Infanteristen zu simulieren. Anders als die Zombie VR Studios bei ihrer Soldatensimulation *Spec Ops* will NovaLogic versuchen, aus *Delta Force* ein Actionspiel zu machen. Daß der Spagat zwischen Realismus und Action möglich ist, haben bereits *Comanche* und *Armored Fist* bewiesen. John Garcia, Präsident der Firma, sieht die Schwierigkeiten daher an ganz anderer Stelle: „Mit *Delta Force* reißen wir buchstäblich die Grenzen des Action-Genres nieder und führen eine riesige, ausgedehnte und hochdetaillierte Spielfläche ein. Actionspiele werden nicht länger auf enge, geschlossene Korridore und geringe Sichtweiten beschränkt sein. Diese Spielwelt muß mit Leben gefüllt werden." Dabei ist es nicht damit getan, die Landschaft mit Gegnern zu übersäen.

Hauptsache Spielspaß

Während beispielsweise Hubschrauberbesatzungen eine in der Umgebung abgeschossene Rakete unter Umständen nicht bemerken und daher nicht reagieren, hören Fußsoldaten jeden einzelnen Schuß aus mehreren Kilometern Entfernung. Das Programm muß mittels Skripten und Künstlicher Intelligenz möglichst glaubhaft und „vernünftig" auf solche Ereignisse reagieren. Der Spieler ist nicht gezwungen, in Rambo-Manier ein feindliches Lager zu stürmen, sondern darf sein taktisches Geschick einsetzen. Damit nach einem vom Spieler abgefeuerten Schuß nicht alle Gegner ihr Lager verlassen



Gewässer wie beispielsweise Flüsse und Seen wurden transparent gestaltet, um dem Spieler auch unter Wasser eine möglichst genaue Orientierung zu ermöglichen.

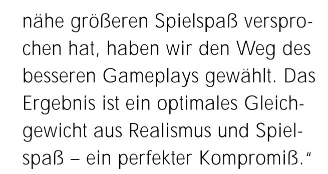


Dank der Grafik-Engine „Voxelspace" kann man mehrere Kilometer tief in die Landschaft blicken, ohne dabei durch den üblichen Nebel behindert zu werden.



Während man Zelte und Häuser betreten kann, bleiben Fahrzeuge für die eigenen Spielfiguren tabu. Daher ist stets Fußmarsch angesagt.

und den Schützen suchen, ist eine ausgefeilte Künstliche Intelligenz notwendig. Gleichzeitig soll der Spaß-Faktor nicht aus den Augen verloren werden. „Jeff Beatty, ein ehemaliger Commander der Delta Force, berät uns bei der KI. Er weiß, wie typische Taktiken, Ziele und Strategien aussehen. Außerdem versorgt er uns mit Material über die Waffen, ihre Ballistik, ihren Schießrhythmus und ihre Einsetzbarkeit. [...] Wir begannen, alle Spielelemente so realistisch wie möglich zu simulieren. Dann, während der Entwicklung und dem Testen, machten wir Anpassungen, um den Spaß und die Einfachheit des Spielens zu maximieren. Wenn ein Feature realistisch und spaßig zugleich war, haben wir uns für den Realismus entschieden. Wenn eine geringere Wirklichkeitsnähe größeren Spielspaß versprochen hat, haben wir den Weg des besseren Gameplays gewählt. Das Ergebnis ist ein optimales Gleichgewicht aus Realismus und Spielspaß – ein perfekter Kompromiß."



„Delta Force ist ein neues Genre, das wir 'Action-Simulation' nennen. Es führt die Art unserer etablierten Simulationen konsequent fort."

John Garcia, Präsident

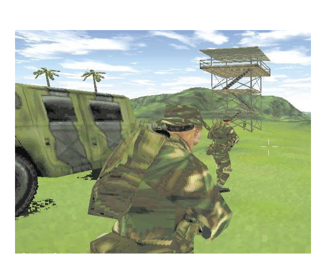
Nur vom Feinsten

Wie Garcia weiß, ist die perfekte Nachbildung der Wirklichkeit weitaus langweiliger als jedes noch so schlechte Filmdrehbuch. Daher werden längst nicht alle Missionen nachgebildet, die ein durchschnittliches Delta Force-Mitglied in seiner Laufbahn bestreitet. Nur Themen, die als Grundlage eines Actionfilms dienen könnten, wurden ausgewählt. „Beispielsweise soll ein Frachtflugzeug gekapert werden. Dazu muß der Flughafen systematisch nach Gegnern durchsucht werden, bis man schließlich ungefährdet über das Flugfeld rennen kann. Oder ein Diebstahl in einem feindlichen Lager: Ob der Spieler alle Feinde bekämpft oder sich nachts in das Lager schleicht, bleibt ihm überlassen. Allerdings könnten die Gegner dann in späteren Missionen wieder auftauchen. Eine der im Augenblick schönsten Missionen ist SCUD Hunting: Wie im Irak-Krieg tatsächlich geschehen, muß der Spieler nah an eine gegnerische SCUD-Rampe heran. Mit einem Laser markiert er die Raketen und informiert dann die Artillerie, die die Raketenstellung vernichten soll. " Um für die Einsätze geeignete Gelände zu erhalten, griff man zum Zeichenstift statt zu Satellitendaten. Jedes Terrain wurde um die jeweilige Missionscharakteristik herum gestaltet, die Umgebung soll so das Gameplay entscheidend beeinflussen. *Delta Force* kann man aus erster oder dritter Person spielen. Während eine Entscheidung für die erste Person exaktere Bewegungen ermöglicht, hat man in der dritten Person die bessere Sicht. Außerdem läßt sich von hier aus erahnen, welchen Aufwand NovaLogic für die Nachbildung der menschlichen Bewegungsabläufe betrieben hat. „Wir haben Hunderte von Bewegungen in dem Spiel, die wir alle per Motion-Capturing eingefangen haben. Viele waren kompliziert und schwierig. Beispielsweise mußte der verkabelte Schauspieler mehrmals in genau der richtigen Körperhaltung von einem Sprungbrett springen. Im Spiel sieht es dann so aus, als würde der Körper durch die Kraft einer Explosion durch die Luft geschleudert – als wäre man mitten in einem Film."

Filmreife Stuntszenen

Ein noch intensiveres Spielerlebnis verspricht sich NovaLogic durch die Multiplayer-Modi. Bis zu 30 Spieler werden in beliebig großen Teams mit- und gegeneinander spielen können. Mit speziell gestalteten Missionen soll dafür Sorge getragen werden, daß selbst bei wiederholtem Spiel keine Langeweile auftritt. Noch in diesem Jahr wird sich zeigen, ob das Konzept von NovaLogic aufgeht. Den Versuch eines „intelligenten" 3D-Actionspiels haben bereits etliche Programmierteams gestartet, letztendlich sind jedoch aus all diesen Projekten schlichte Ballerspiele hervorgegangen. Bislang hat NovaLogic stets seine Versprechungen einlösen können, und auch technisch wußten die Programme stets zu überzeugen. Die Chancen stehen also gut, daß *Delta Force* das Genre der 3D-Action wirklich revolutionieren könnte.

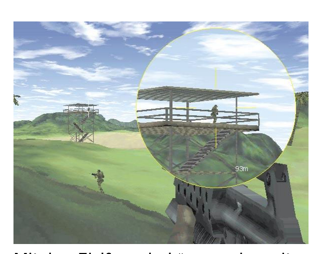
Harald Wagner ■



Die Bewegungen der Soldaten wirken dank Motion Capturing sehr natürlich.



Die Koordinierung der Einsatzgruppe wird vom Computer gemanagt.



Mit dem Zielfernrohr können sehr weit entfernte Ziele anvisiert werden.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	NovaLogic
Beginn	Februar ´97
Status	Beta
Release	November ´98

Vergleichbar mit

Spec Ops, Rainbow Six

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

TEST-CENTER

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf. So können Sie sofort nachvollziehen, welche Kriterien für die Wertung ausschlaggebend waren.

Tabelle

Wie viele Missionen? Welche Auflösungen? Wie viele Einheiten? Welche Multiplayer-Modi? Editor dabei? Wegpunkte möglich? In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Installation

Die meisten Spiele bieten mehrere Installations-Stufen an, die unterschiedlich viel Platz auf der Festplatte belegen. Inwieweit sich dies auf die Ladezeiten von Missionen, Zwischensequenzen etc. auswirkt, steht detailliert in diesem Kasten.

Die Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden, Missionen oder Kampagnen? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen, oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Genau das können Sie der „Motivationskurve" entnehmen. Der Verlauf zeigt, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Performance

Sage mir, welchen PC Du hast, und ich sage Dir, wieviel Spaß Du mit diesem Spiel haben wirst: Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

- Ausgezeichnete Performance (ruckelfreie Grafik)
- Gerade noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt bereits merklich)
- Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Konfiguration wird vom Spiel nicht unterstützt

Auflösung

Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

CPU

Typ des Prozessors

RAM

Hauptspeicher

3D-Karten

Die 3D-Karte Ihres PCs

DIE GÄNGIGSTEN 3D-KARTEN

Hersteller/Bezeichnung	Chipsatz/Grafik-Standard
ATI All-in-Wonder Pro	ATI Rage Pro (Direct3D)
ATI Xpert@Play	ATI Rage Pro (Direct3D)
Creative Labs 3D Blaster Voodoo^2	Voodoo^2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D II X200	Voodoo^2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Diamond Viper V330	Riva 128 (Direct3D)
ELSA Victory Erazor	Riva 128 (Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo^2 (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Graphics 128	Riva 128 (Direct3D)
Hercules Thriller 3D	Rendition V2200 (RRedline, Direct3D)
Matrox m3D	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)
Matrox Millennium G200	G200 (Direct3D)
miroMEDIA HISCORE 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA HISCORE^2 3D	Voodoo^2 (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA Magic Premium	Riva 128 (Direct3D)
STB Black Magic 3D	Voodoo^2 (3Dfx, Direct3D)
STB Velocity 128	Riva 128 ZX (Direct3D)
VideoLogic Apocalypse 3Dx	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)

Anmerkung: Riva 128, Voodoo^2, Voodoo^1, ATI Rage Pro, Rendition und PowerVR sind außerdem kompatibel zu OpenGL-basierenden Spielen.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Bei *PC Games* dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche *PC Games*-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen *PC Games*, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. *PC Games*-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungs-Zeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenz-Qualitäten aufweist,

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
VGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von 320x200 Bildpunkten (256 Farben)
SVGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von mind. 640x400 Bildpunkten (256 Farben)
DOS	Spiel ist unter MS-DOS lauffähig
Win 95	Spiel ist unter Windows 95/98 lauffähig
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K5	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem AMD K5-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) gegeneinander antreten können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Force Feedback-Joysticks werden unterstützt
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Required	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Recommended	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
3D-Support	Diese 3D-Beschleuniger-Grafikkarten/-Chipsätze werden unterstützt

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
●	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (deutsch/englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (deutsch/englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	70%
Sound	63%
Handling	65%
Multiplayer	62%
Spielspaß	56%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 80,-

stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100%-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist Hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II-300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der *PC Games*-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim

Age of Empires	Microsoft
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos
Die Siedler 2	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
SimCity 2000	Maxis
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Lands of Lore 2	Westwood
Might & Magic 6	Ubi-Soft
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele

FIFA 98	EA Sports
Frankreich 98	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Moto Racer	Electronic Arts
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
NHL 98	EA Sports
Pandemonium!	Crystal Dynamics
Pro Pinball: Timeshock!	Empire
Virtua Fighter 2	Sega

3D-Action

Forsaken	Acclaim
Incoming	Rage Software
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Star Fleet Academy	Interplay
Starfleet Academy	Acclaim
Tomb Raider 2	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen

Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
Racing Simulation 2	Ubi Soft
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Cendant
Grand Prix 2	MicroProse
Red Baron 2	Sierra

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet.
Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 11/98

Grand Prix Legends

Grand Prix Legends

Grand Ou

Die Formel 1 wird auch in unserer Branche immer mehr zur Sportart der Superlative. 20 Millionen Mark sollen angeblich für die offizielle Lizenz geboten worden sein – zu viel für kleine Hersteller wie Ubi Soft oder Papyrus. Aber es gibt Alternativen: Die Amerikaner stürzten sich auf die Saison von 1967, ließen ihrer Detailversessenheit freien Lauf und schafften es, eine Fahrphysik auf die Beine zu stellen, die kaum noch übertroffen werden kann. Grand Prix Legends ist die neue Referenz im Genre.

Mit *Grand Prix Legends* steigt die Papyrus Design Group nun vorerst aus dem Lizenzpoker aus und erspart sich kraftraubende Diskussionen mit Verbänden und Sponsoren. Simuliert wird die Saison von 1967, eine Entscheidung, die Verhandlungen mit der FIA oder FOCA überflüssig macht. Statt dessen kümmerte sich die zuständige Abteilung um Genehmigungen der einzelnen Rennställe. Unter finanziellen Gesichtspunkten ist dieses Vorgehen erheblich günstiger, einfacher aber auf keinen Fall. Wer besitzt eigentlich die Rechte an British Racing Motors oder an der Coventry Car Company? Die notwendige Recherche nahm einige Monate in Anspruch, und oft drohte das Projekt aufgrund von undurchsichtig verteilten Namensrechten zu kippen. Die wichtigste Lizenz fehlte beispielsweise bis zum Schluß: Spät, aber immer noch rechtzeitig lenkte die Scuderia Ferrari schließlich doch ein und genehmigte die Verwendung des F312. Chefentwickler David Kaemmer und seiner Mannschaft fiel ein Stein vom Herzen, denn ohne die Beteiligung von Ferrari wäre das gesamte Spiel vermutlich in der Bedeutungslosigkeit verschwunden. Oder können Sie sich die Bundesliga ohne Bayern München vorstellen?

Tastatur und Joystick? Keine Chance!

Die Steuerung ist gerade bei Rennspielen eine heikle Angelegenheit. Mit einer Tastatur kann weder behutsam beschleunigt noch vorsich-





vert

tig gelenkt werden, das Resultat sind durchdrehene Räder und ein übersensibles Fahrverhalten. Das bestätigt auch *Grand Prix Legends*: Selbst nach stundenlangen Trainingsfahrten hinkt man der Konkurrenz hinterher, und Spitzenpositionen bleiben Wunschdenken. Mit dem Joystick lassen sich schon bessere Ergebnisse erzielen, schließlich handelt es sich um ein analoges Eingabegerät, mit dem dosiert beschleunigt und gelenkt werden kann. Der Nachteil: Ein Joystick trägt wenig zur Atmosphäre bei und paßt besser in das Cockpit eines Kampfjets als in einen Rennwagen. Kommen wir daher zur letzten und einzig sinnvollen Alternative: das Lenkrad. Hier stimmt einfach alles: Ein Lenkrad macht das gesamte Spiel glaubwürdiger und gleichzeitig einfacher in der Handhabung.

Wer sich überlegt, *Grand Prix Legends* mit Tastatur oder Joystick zu spielen, sollte diesen Gedanken besser gleich verwerfen und sich *Racing Simulation 2* oder *Formel 1 ´97* zulegen. *Grand Prix Legends* macht kaum Abstriche an der Realitätsnähe, es ist eine unerbittliche Simulation mit allen Vor- und Nachteilen.

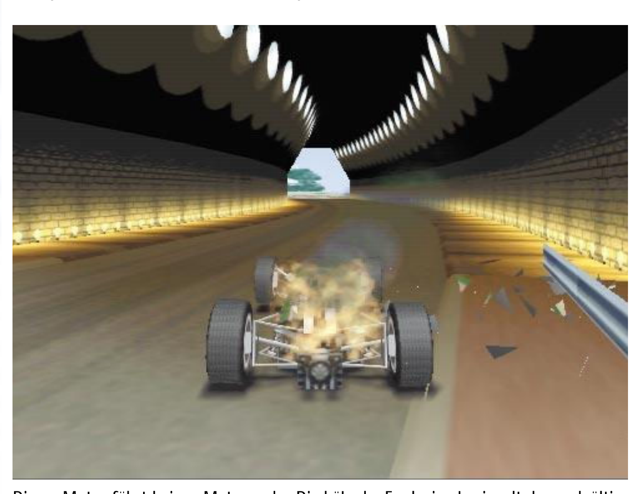


Der Schwierigkeitsgrad? Fast einsteigerfeindlich

Der Schwierigkeitsgrad kann bei einer Simulation schnell zum Frustfaktor werden, wenn – trotz mehrstündiger und intensiver Trainingssitzungen – mehr neben als auf der Strecke gefahren wird. *Grand Prix Legends* ist nicht gerade ein Paradebeispiel für geglückte Einsteigerfreundlichkeit. Vor allem Anfänger drohen sehr früh in ein tiefes Motivationsloch zu stürzen, denn die zur Verfügung stehenden Hilfsmittel fangen nur die gröbsten Fahrfehler auf. Trotzdem kann den Entwicklern nicht vorgeworfen werden, sie hätten sich zu diesem Thema keine Gedanken gemacht: Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad (Novice, Advanced, Grand Prix) wird die maximale Drehzahl reduziert. Für einen Einsteiger steht knapp ein Drittel und für einen Fortgeschrittenen mehr als die Hälfte des Leistungsspektrums zur Verfügung. Vergleichbar mit dem Stufenführerschein für Motorräder soll sich der Spieler zunächst bei niedrigen Geschwindigkeiten an die Grenzbereiche gewöhnen. Was sich in der Theorie vielversprechend anhört, geht in der Praxis aber leider nicht auf. Schuld daran ist dabei weniger das Konzept, sondern vielmehr der Spieler, der den Programmierern einen Strich durch die Rechnung macht. Wer die 12 Zylinder des Ferrari F312 zum ersten Mal bei 10.000 Umdrehungen pro Minute fauchen und kreischen gehört hat, findet sich nicht mehr mit dem sonoren Surren im unteren Drehzahlbereich ab – den Wagen am Limit zu bewegen, wird zur Sucht. Und damit beginnt das Fiasko: Selbst wenn die Regeln außer Kraft gesetzt und einige Hilfsmittel aktiviert werden, die zum Beispiel das Durchdrehen der Räder verhindern, sind häufige Ausflüge ins Kiesbett vorprogrammiert. Wenn jetzt nicht die eigenen Ansprüche gesenkt werden, fährt man irgendwann sein eigenes Rennen. Die anderen Fahrer werden zu Statisten degradiert, es gibt nur noch den Wunsch, mit einer möglichst guten Rundenzeit unbeschadet über die Zielgerade zu donnern. Kleinste Ausrutscher führen plötzlich zu Wutausbrüchen und hektischen Neustarts, das Spiel wird mehr und mehr zur knochenharten Arbeit. Die Lösung



Bei einer Karambolage werden die Wagen in ihre Einzelteile zerlegt. Die Boliden überschlagen sich, Reifen und Einzelteile fliegen durch die Luft.



Dieser Motor fährt keinen Meter mehr. Die hübsche Explosion besiegelt das endgültige Ende des Triebwerks und das Ausscheiden des Fahrers.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Grand Prix Legends	92%
Racing Simulation 2	91%
F1 Racing Simulation *1	90%
Formel 1 ´97	85%
Johnny Herbert´s Grand Prix 1998	71%

Obwohl *Grand Prix Legends* weder Michael Schumacher noch Mika Häkinnen zu bieten hat, kann es sich doch an die Spitze der aktuellen Rennsimulationen setzen. Dabei ist das Produkt eigentlich nur im Bezug auf das Fahrverhalten seiner Konkurrenz überlegen, grafisch machen die beiden Titel von Ubi Soft einfach mehr her. Sowohl *Formel 1 ´97* als auch *Johnny Herbert's Grand Prix* orientieren sich mehr am Einsteiger und können auf Dauer nicht die gleiche Spieltiefe bieten bzw. langfristig an den Bildschirm fesseln.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 1/98

ist denkbar einfach: Mit langsamen Geschwindigkeiten an die Strecken gewöhnen, um dann nicht zu forsch das Tempo zu steigern.
Der hohe Schwierigkeitsgrad resultiert zu großen Teilen aus dem realistischen Fahrverhalten. Die Fahrzeuge reagieren noch sensibler, als man es von Simulationen der modernen Formel 1 gewohnt ist, da damals ohne Front- und Heckspoiler auf Rekordjagd gegangen wurde. Piloten Marke „Bleifuß" bekommen bei *Grand Prix Legends* kein Bein auf den Boden: Wer das Gaspedal gnadenlos durchdrückt, provoziert lediglich unangenehme Dreher und muß die Konkurrenz vom Seitenrand aus beobachten. Das leichte Ausbrechen des Hecks bei zu hoher Kraftübertragung auf die Hinterachse läßt sich übrigens nicht nur beim Anfahren beobachten – auch in höheren Gängen sollte man den extremen Drehzahlbereich meiden. Ähnlich verhält es sich bei der Verzögerung. Der Bremsweg ist nicht nur wesentlich länger als heutzutage, der Vorgang an sich ist auch äußerst komplex und erfordert eine Menge Feingefühl. Steigt man ein wenig zu stark oder zu plötzlich in die Eisen, so blockieren die Räder, und das kleinste Lenkmanöver führt zum Ausbrechen. Erkennen läßt sich so eine Situation anhand der weißen Beschriftung an der Innenseite der Reifen. Ist sie klar und deutlich zu entziffern, so „stehen" die Räder, und man sollte schleunigst das Bremspedal lösen, um nicht ungestüm in eine der weiträumigen Auslaufzonen zu rutschen. Gefragt ist die von älteren Semestern oft gepredigte Stotter-Bremse, an die sich die meisten aber wohl nicht mehr erinnern können oder wollen.

Das Training – oder: eine Investition, die sich lohnt

Nach einer Weile entwickelt man ein gewisses Gefühl für das Verhalten der Fahrzeuge, und diese Unterschiede stehen nicht nur auf dem Papier, sondern sind tatsächlich spürbar. Beim Umstieg von einem Ferrari auf einen Lotus bemerkt man sofort, daß der Wagen besser aus dem Drehzahlkeller herauskommt und dadurch weniger Schaltvorgänge nötig werden. Der unbeschreibliche Antritt des

SCHONKOST: DAS SETUP

Das Setup der Fahrzeuge spielte 1967 eine wesentlich geringere Rolle als heutzutage. Es gab keine Front- und Heckspoiler, und auch keine Seitenschweller und Lüftungsschlitze. Entsprechend wenige Möglichkeiten zur individuellen Einstellung eines Wagens auf eine Rennstrecke standen zur Verfügung. Weniger ist aber manchmal mehr, denn die wenigen Schaltflächen sind fast schon eine wohltuende Erleichterung im Optionen-Dschungel, der von vielen anderen Simulationen gezüchtet wird. Getriebeübersetzung, Luftdruck und Bremsverhältnis – das war's. Viel mehr brauchte 1967 nicht getestet und modifiziert werden, der Rest wurde vom Fahrer übernommen.

Der Luftdruck kann gesenkt oder erhöht werden. Mit hohem Luftdruck erzielt man auf der Geraden leichter Höchstgeschwindigkeiten, hat aber dafür Steuerungsprobleme in den Kurven.

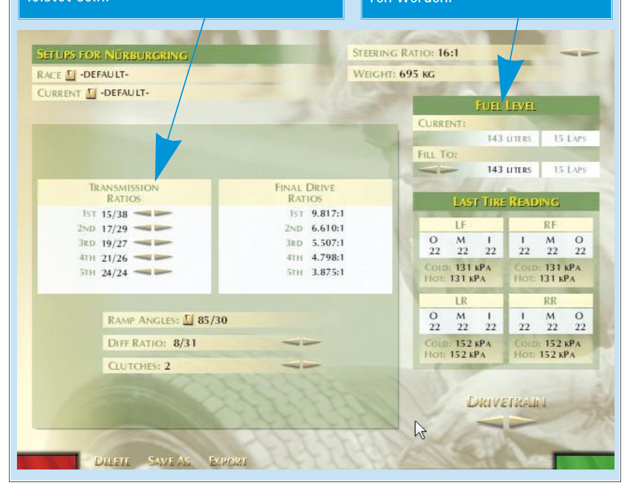
Die Reifentemperatur gibt Aufschluß darüber, ob man mit dem gewählten Luftdruck richtig oder falsch liegt.



Das Bremsverhältnis ist bis zu einem gewissen Grad Geschmackssache, an diesem Wert kann hemmungslos herumexperimentiert werden.

Die Übersetzung des Getriebes kann über gute Rundenzeiten entscheiden. Bei engen und kurvigen Stadtkursen muß ein schneller Antritt aus dem Drehzahlkeller gewährleistet sein.

Vor allem im Training bzw. in der Qualifikation sollte aufgrund der enormen Gewichtsunterschiede mit möglichst wenig Sprit gefahren werden.





Eine kleine Unachtsamkeit kann bei Grand Prix Legends verheerende Folgen haben. Dieses Rennen können die meisten Fahrer abhaken, Ersatzwagen gibt es nicht.



Die Fahrphysik erlaubt echtes Windschattenfahren. Hier „saugt" sich gerade ein Ferrari an seinen Vordermann heran, bei der nächsten Kurve wird er ihn überholen.



Lotus hat aber auch seine Schattenseiten, denn der Umgang mit dem Gaspedal muß noch sensibler ausfallen – vor allem das Beschleunigen am Kurvenausgang muß ausgiebig trainiert werden. Abschließend läßt sich das Fahrverhalten als durchweg überwältigend beschreiben. Es müssen zwar einige Stunden aufgewendet werden, um die giftigen Schleudern in den Griff zu bekommen, aber diese Investion lohnt sich. Im Gegensatz zu allen anderen Simulationen gibt es bei *Grand Prix Legends* tatsächlich einen Grenzbereich und nicht nur einen schmalen Grenzpunkt. Wenn man einmal ins Schleudern gerät oder mit zu viel Schwung in eine Kurve driftet, so besteht durch den geschickten Einsatz von Gas, Bremse und Lenkung immer noch die Möglichkeit, den Wagen abzufangen. Was macht denn die Formel 1 so interessant und einen Michael Schumacher zum Halbgott in Rot? Genau: spektakuläre Kurvenmanöver, die ein paar Prozentpunkte über dem theoretisch Machbaren liegen. Eine weitere Beobachtung untermauert diese Annahme: Bei *Grand Prix Legends* ist es nicht erforderlich – und beim Beispiel Nürburgring auch gar nicht möglich –, jede Kurve und Bodenwelle auswendig zu lernen. Wer sein Fahrzeug versteht und beherrscht, kann auch auf völlig fremden Strecken anständige Rundenzeiten vorlegen, auch wenn es für Spitzenergebnisse natürlich nicht reichen wird. „The Cars are the Stars." So lautet das Motto der Programmierer. Während die Umgebungsgrafik größtenteils schlicht und unspektakulär wirkt, so macht sich bei den Wagen die ungeheure Detailversessenheit bemerkbar, die zur Unternehmensphilosophie von Papyrus gehört.

Die Wagen stehen im Rampenlicht

Obwohl die Cockpits sehr puristisch gestaltet sind, überzeugen sie doch durch ihr individuelles Design. Ein Ferrari unterscheidet sich von einem Lotus, ein Brabham von einem Murasama – und zwar nicht nur durch ein paar ausgetauschte Symbole und Zeichen, sondern im gesamten Aufbau. Der F312 wirkt zum Beispiel wesentlich schlanker und beweglicher als der breite und bullige R19 der Coventry Car Company. Selbst die Anordnung der Gangschaltung, des Drehzahlmessers und der Außenspiegel ist bei jedem Fahrzeug grundsätzlich verschieden. Dieser eigentlich eher ungewohnte Abwechslungsreichtum animiert zu Experimenten: Oft ertappt man sich dabei, zugleich willenlos und fasziniert einen der Wagen durch das Gelände zu scheuchen, nur um die Fahrphysik kennenzulernen oder bestimmte Situationen im Replay zu analysieren. Ein gutes Beispiel dafür sind die uneinsehbaren Kuppen auf dem alten Nürburgring, die sich schnell als Sprungschanzen entpuppen. Der Wagen hebt ab und segelt einige Meter unkontrollierbar durch die Luft. Für Sekundenbruchteile versuchen die

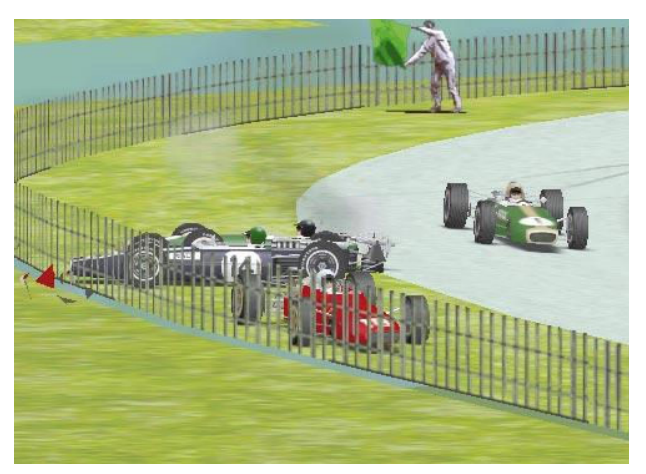
AUFWENDIG: DAS REPLAY

Grand Prix Legends macht auch bei der Nachbetrachtung eine gute Figur. Die Replays fangen das Geschehen aus zehn verschiedenen Kameraperspektiven hervorragend ein, zahlreiche Funktionen machen die Wiederholungen zum Erlebnis. Die packendsten Szenen lassen sich mit einem recht gelungenen, aber dennoch wenig aufwendigen Schneidewerkzeug markieren und anschließend in angenehmen Größen abspeichern. Dem Versand per eMail oder auf Diskette steht nichts mehr im Weg.

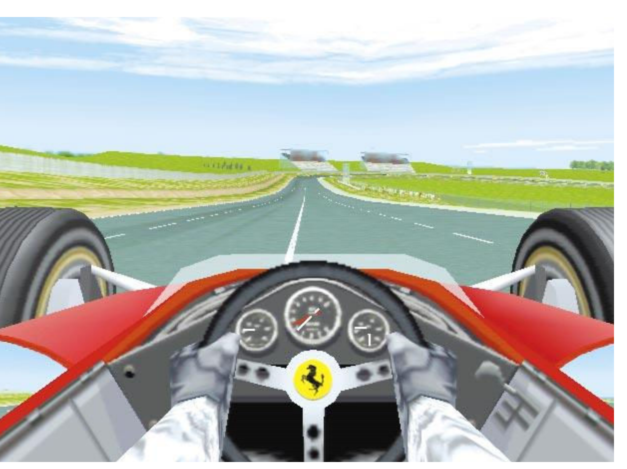


Mit diesem Schneidewerkzeug definieren Sie Anfangs- und Endpunkt. Danach kann die Szene abgespeichert werden.

Mit dieser Funktion lassen sich kurzweilige Wettbewerbe veranstalten. Wer fährt die schnellste Runde? Wer provoziert den aufregendsten Crash? Oder ganz abgefahren: Wer fliegt am weitesten? Der Phantasie sind nahezu keine Grenzen gesteckt, das physikalische Modell erlaubt alle denkbaren Manöver.



Die drei Fahrzeuge in der Nähe des Zauns lassen sich nicht mehr bewegen. Der Streckenposten signalisiert - nach der Gelbphase - das die Wagen vorbeifahren sollen.

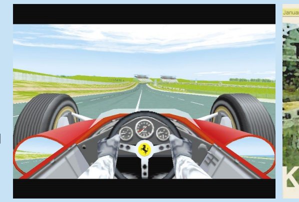


Auf dem Screenshot läßt es sich nicht darstellen, aber alleine den Wagen ruhig und ohne zu schleudern auf der Straße zu halten, ist eine Kunst.

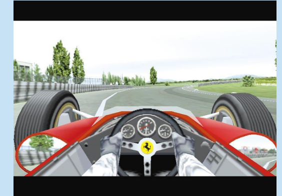
Räder verzweifelt, die Bodenhaftung zu behalten, sinken dabei träge nach unten und scheitern dennoch an der zu hohen Geschwindigkeit. Bei der Landung setzt der Unterboden unsanft auf, untermalt von einem lauten Knall und sprühendem Funkenschlag. Die einzelnen Bestandteile des Wagens sind so liebevoll modelliert und animiert worden, daß man von den Wiederholungen nicht genug bekommen kann. Dazu tragen auch die Effekte bei: Wird zu unnachgiebig mit dem Material umgegangen, so ist ein Motorenplatzer nicht auszuschließen. Häufiges Herunterschalten in den extremen Drehzahlbereich läßt die Beständigkeit des Antriebs sinken, riesige

DIE STRECKEN

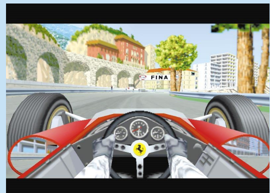
Wie sehr sich die Strecken im Laufe der Zeit verändert haben, bemerkt man im direkten Vergleich mit *Racing Simulation 2*. Die Schikanen waren breiter und ließen höhere Geschwindigkeiten zu. Schwere Unfälle und Massenkarambolagen zwangen die Veranstalter zu einem Umbau der gefährlichsten Stellen, die heutzutage sehr viel langsamer gefahren werden müssen.



Über Südafrika erstrahlt der wolkenlose Himmel besonders blau. Die schnellen Kurven sind gefährlich.




Vorsicht! Auch in Mexico geben sich schnelle Links-Rechts-Kombinationen die Hand.



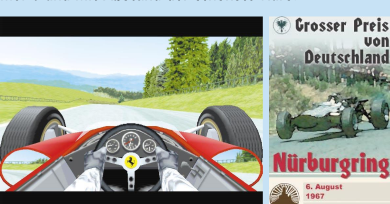
Monaco war schon immer das Aushängeschild der Formel 1 und mit Abstand der schönste Kurs.



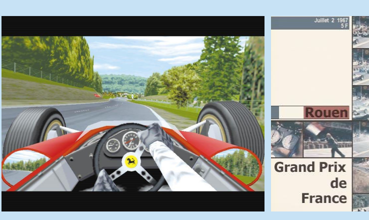
Der Hochgeschwindigkeitskurs in Monza besaß 1967 kaum nennenswerte Schikanen.



Dichte Wälder und idyllische Dörfer befinden sich in Kanada am Streckenrand.



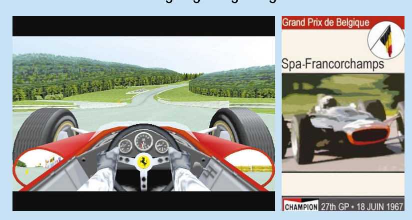
Der große Preis von Deutschland wurde 1967 noch auf dem alten Nürburgring ausgetragen.



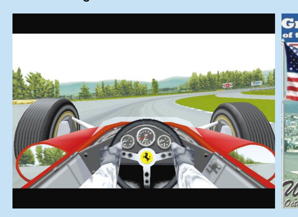
In Rouen bilden Betonwände die Seitenbegrenzung. Eine sehr gefährliche Stelle.



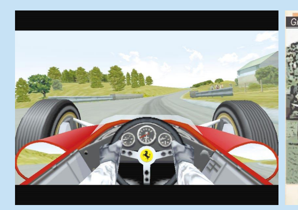
Silverstone hat sich im Vergleich zur heutigen Formel 1 am wenigsten verändert.



Michael Schumachers „Mutkurve" in Spa. Damals war es unmöglich hier mit Topspeed durchzuschießen.



Watkins Glen ist der ehemalige amerikanische Kurs. Leider finden hier heute keine Rennen mehr statt.



Zandvoort verfügt nach Kyalami über die schnellsten Kurven. Die weiten Auslaufzonen sind aber gutmütig.





Streckenrandobjekte wie dieses Häuschen gibt es nur selten zu sehen. Wenigstens die Zuschauer hätten animiert werden können, um Leben an den Seitenrand zu bringen.

blaue Dunstwolken kündigen den Ausfall an, bevor sich das geschundene Triebwerk mit einer feurigen Explosion verabschiedet. *Grand Prix Legends* hat aber auch Schwachpunkte, die Raum für Verbesserungen bieten. Bestes Beispiel ist in diesem Zusammenhang die außerordentlich karge Umgebungsgrafik. Dieses Problem haben aber alle ernsthaften Simulationen: Donnernde Achterbahnen und weitläufige Hafenanlagen lockern vielleicht bei *Bleifuß* oder *Need for Speed* das Spielgeschehen auf, bei *Grand Prix Legends* oder *Racing Simulation 2* würden solche Streckenrandobjekte aber eher lächerlich wirken. Die Papyrus Design Group hat zwar einen möglichen Lösungsweg gefunden, den Gedankengang allerdings nicht konsequent bis zum Schluß verfolgt: Kommt es zu einer Karambolage oder zum Ausfall eines Wagens, so schwenken die Streckenposten gelbe Flaggen oder halten sie demonstrativ ins Blickfeld der Fahrer. Die Animation von Personen beschränkt sich jedoch auf die freundlichen Helfer am Seitenrand, die Zuschauer sitzen oder stehen bewegungslos und starr auf den Tribünen – selbst bei nervenzerfetzenden Duellen bleiben Begeisterungsstürme aus. Das ist aber nicht der einzige Kritikpunkt: Lediglich in Monaco kann man von einer farbenfrohen Darstellung sprechen, die übrigen Strecken wirken blaß und fahl. Der Vorteil: Selbst bei extrem hohen Auflösungen bleibt der Bildaufbau flüssig und ruckelfrei (siehe Testcenter), sofern die richtige Grafikkarte eingesetzt wird. In der aktuellen Version werden lediglich Chipsätze von Rendition und 3Dfx unterstützt, Besitzer anderer Grafikkarten müssen mit der unbeschleunigten Version vorliebnehmen. Die Programmierer schweigen sich noch darüber aus, ob ein Patch für Direct3D erscheinen wird



Der Start in Spa: Selbst mit einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten verfügt Grand Prix Legends über eine enorme Sichtweite, ohne Probleme beim Bildaufbau.

RENNSTÄLLE & PILOTEN

1967 gab es noch keine Beschränkung auf zwei Piloten pro Team. Ferrari hatte beispielsweise mit Lorenzo Bandini, Chris Amon und Mike Parkes gleich drei Fahrer im Aufgebot, John Surtees schlug sich bei Murasama Motors als Einzelkämpfer durch. Wie unterschiedlich die Wagen im Bezug auf den generellen Aufbau, den Radstand und die Breite des Cockpits sind, sehen Sie im folgenden Vergleich. Diese Unterschiede machen sich übrigens auch im Fahrverhalten bemerkbar.





1967 gab es noch Teams mit skurrilen Namen. Hier sehen Sie die drei Anglo-American-Racers.





Die hohen Spiegel sind für den Brabham sehr charakteristisch. Aerodynamik war 1967 noch nicht so wichtig.



Das englische Team British Racing Motors ging mit nur zwei Fahrern an den Start.





Jacky Ickx und Jochen Rindt waren wohl die beiden bekanntesten Fahrer der Coventry Car Company.





Ferrari, die Legende. Allein schon durch tief hängenden Außenspiegel unterschied man sich von den anderen Teams.





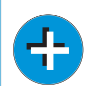
Murasama Motors schickte nur einen einzigen Fahrer ins Rennen. Formel 1-Wagen war schon immer teuer.

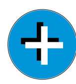


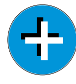
Das legendäre Team Lotus mit seinen beiden erfolgreichsten Piloten Graham Hill und Jim Clark.

TESTCENTER — Grand Prix Legends

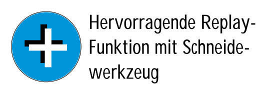
PRO & CONTRA


Die Fahrphysik ermöglicht es, den Wagen abzufangen.

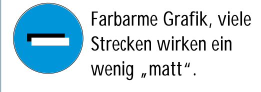

Faszinierende Soundkulisse bei wirklich jedem Fahrzeug

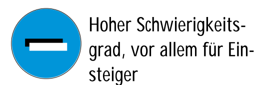

Sehr hohe Künstliche Intelligenz der Computerfahrer

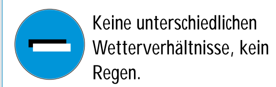



Hervorragende Replay-Funktion mit Schneidewerkzeug

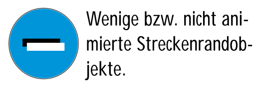

Tolle Umsetzung des Schaltvorgangs inkl. Kupplung


Farbarme Grafik, viele Strecken wirken ein wenig „matt".


Hoher Schwierigkeitsgrad, vor allem für Einsteiger


Keine unterschiedlichen Wetterverhältnisse, kein Regen.




Wenige bzw. nicht animierte Streckenrandobjekte.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo 1 [*1]	grau	rot	rot	grau	gelb	gelb	grün	grün	grün
Voodoo 2 [*2]	grau	rot	rot	grau	gelb	gelb	grün	grün	grün
Riva 128	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau
Rendition [*1]	grau	rot	rot	grau	gelb	gelb	grün	grün	grün
Ati Rage Pro	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau
Power VR	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau
Software	grau	rot	rot	grau	rot	rot	rot	gelb	gelb

[*1] Max. Auflösung: 800x600
[*2] Max. Auflösung: 1.024x768 (ohne SLI)

Rot = Unspielbar, Gelb = Spielbar, Grün = Flüssig, Grau = Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo 1 [*1]	grau	rot	rot	grau	gelb	gelb	grün	grün	grün
Voodoo 2 [*2]	grau	rot	rot	grau	gelb	gelb	grün	grün	grün
Riva 128	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau
Rendition [*1]	grau	rot	rot	grau	gelb	gelb	grün	grün	grün
Ati Rage Pro	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau
Power VR	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau	grau
Software	grau	rot	rot	grau	rot	rot	rot	gelb	gelb

[*1] Max. Auflösung: 800x600
[*2] Max. Auflösung: 1.024x768 (ohne SLI)

Rot = Unspielbar, Gelb = Spielbar, Grün = Flüssig, Grau = Geht nicht

ALLGEMEINES

Anzahl der Strecken:
11 originalgetreue Kurse

Computergegner:
19 Fahrer, die auf der Saison 1967 basieren

Singleplayer-Spielmodi:
Training
Einzelrennen
Weltmeisterschaft

Multiplayer-Spielmodi:
Einzelrennen

CD-ROMs je Multiplayer-Spiel:
1 CD-ROM pro Spieler

Schwierigkeits-Stufen:
3 (Novice, Advanced, Grand Prix)

Schadens-Stufen:
4 (Keine Schäden, Novice, Advanced, Grand Prix)

Hilfsmittel:
3 (Automatik, Anti-Schlupf, Anti-Blockiersystem)

Speicherfunktion:
Bei einer Weltmeisterschaft nach jedem Training und Rennen

INSTALLATION

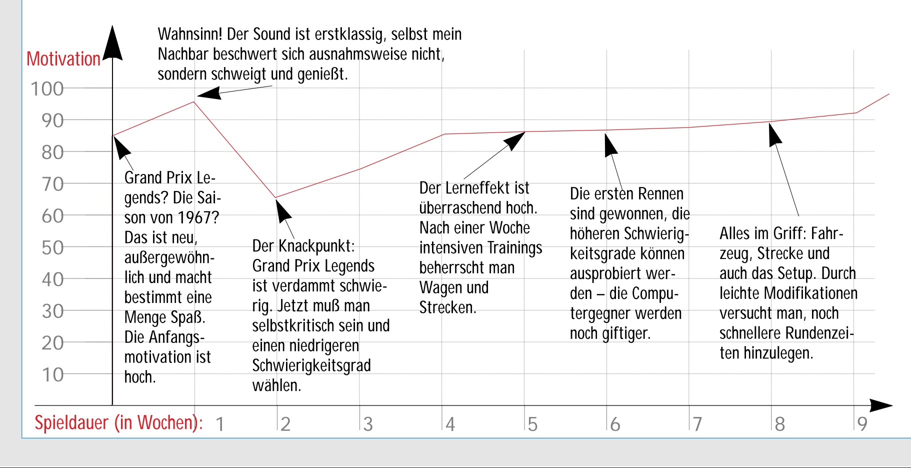
Verschiedene Installationsgrößen gemessen mit einem 24xCD-ROM.

Ladezeiten mit 50 MB:
Mangelhaft

Ladezeiten mit 138 MB:
Befriedigend

DIE MOTIVATIONSKURVE

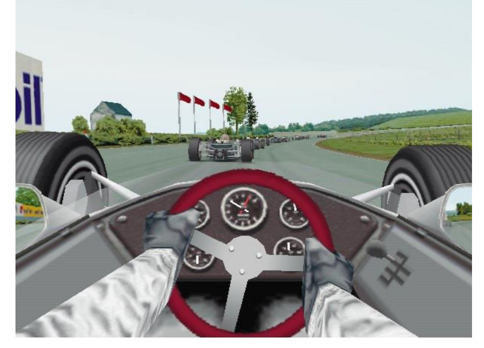
Grand Prix Legends kann sicherlich zu den schwierigsten Rennsimulationen aller Zeiten gerechnet werden. Dennoch ist die Lernkurve sehr hoch, und man bekommt schnell ein Gefühl für das Handling der Fahrzeuge.







Kurz nach dem Start herrscht in der ersten Kurve stets dichtes Gedränge. Daran hat sich bis heute noch nichts geändert.



In den ersten Runden fährt man meistens im Pulk. Erst nach einiger Zeit verteilt sich das Feld auf der gesamten Strecke.

– man kann aber aufgrund der vermutlich hohen Nachfrage davon ausgehen.

Die Geschwindigkeit der Grafikausgabe ist auch von der Prozessorleistung abhängig. Der Grund dafür ist die Künstliche Intelligenz, die im Hintergrund das individuelle Verhalten der Piloten berechnet. Die vom Computer gesteuerten Fahrer versuchen nicht, auf Gedeih und Verderb die Ideallinie zu halten, sondern zeigen sich am Ende einer Geraden aggressiv im Rückspiegel, ziehen sich wieder zurück und überholen erst, wenn die Chance für ein erfolgreiches Manöver hoch genug ist. Diese Berechnungen verschlingen bedingungslos Leistung und können einen Pentium 200 ab und zu überfordern. Um das zu vermeiden, gibt es die Möglichkeit, mit einem einfachen Schieberegler die Anzahl der Gegner zu reduzieren: Nach einiger Zeit ist die richtige Einstellung für das betreffende System gefunden, und die Probleme können rasch beseitigt werden.

MULTIPLAYER

Versucht man, *Grand Prix Legends* mit mehreren Spielern gleichzeitig im Netzwerk oder aber auch zu zweit über Modem bzw. serielles Verbindungskabel zu spielen, so wird der Schwierigkeitsgrad wieder zum Motivationskiller: Sobald sich ein weniger erfahrener Pilot ins Geschehen einmischt, kommt es zu unvermeidlichen Karambolagen, weil sowohl die Geschwindigkeiten als auch der Bremsweg falsch eingeschätzt werden. „Du hast mich abgeschossen, wir fangen nochmal an." Dieser Satz ist der Anfang einer unvermeidlichen Tragödie, weil dann kaum mehr ein Rennen bis zum Schluß durchgezogen, sondern immer wieder von vorne begonnen wird.



Hier wird festgelegt, ob über Netzwerk, Modem oder serielle Verbindung gespielt werden soll.

Spiele können mit einem Paßwort geschützt werden, damit sich nicht ungebetene Gäste in eine Partie einmischen und Unsinn anstellen.

Die vorhandenen Spiele, die in einem Netzwerk existieren. Hier kann man sich einklinken oder verabreden.

Hier können Adressen von häufigen Mitspielern gespeichert werden, um sich zum Beispiel die Eingabe einer Netzwerk-Adresse zu ersparen.

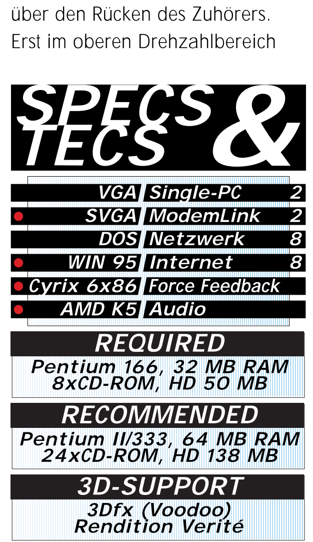
Der Sound macht die Musik

Es klingt verrückt, aber der Sound kann bei einer Simulation den Spielspaß maßgeblich beeinflussen. Während bei vielen Produkten turbulente Diskussionen aufkommen, ob der Motorsound tatsächlich digitalisiert wurde, herrscht bei *Grand Prix Legends* andächtiges Schweigen. Es macht ungeheuer viel Spaß, im Leerlauf in der Boxengasse zu stehen und bei einer kurzen Demonstration seinen Kollegen oder Freunden die einzigartige Soundkulisse um die Ohren zu knallen. Besonders charakteristisch sind der 8-Zylinder des Lotus und der bereits erwähnte 12-Zylinder von Ferrari: Bei niedrigen Drehzahlen jagt das tiefe Grollen, das von Fachleuten auch als „erhabenes Blubbern" bezeichnet wird, angenehme Schauer über den Rücken des Zuhörers. Erst im oberen Drehzahlbereich wird aus dem gemächlichen Schnurren ein wildes und lautes Fauchen, Liebhaber des Motorsports erstarren in ehrfürchtiger Faszination. Voraussetzung für das klangliche Kunstwerk ist natürlich ein anständiges Paar Lautsprecher, das sowohl Bässe als auch Höhen glasklar wiedergeben kann. Musikalische Untermalung sucht man übrigens in *Grand Prix Legends* vergeblich, selbst in der Menüführung wird darauf verzichtet. Das macht aber nichts: Für Freunde historischer und moderner Rennwagen ist der Klang der Motoren ohnehin die schönste Melodie.

Oliver Menne ■

STATEMENT

Ubi Soft und Psygnosis prügeln sich in regelmäßigen Abständen um die offizielle Lizenz der aktuellen Formel 1. Daß es aber auch ohne sündhaft teuere Vertragsvereinbarungen geht, wird von *Grand Prix Legends* eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Obwohl unsere Generation die Saison von 1967 nur aus historischen Rückblicken im Sportfernsehen kennt, übt sie dennoch eine gewaltige Faszination aus. Die tollkühnen Piloten mit ihren waghalsigen Manövern werden in der Formel 1 schmerzlich vermißt, so daß man sich bei *Grand Prix Legends* immer wieder freut, ohne technischen Firlefanz den Kampf Mann gegen Mann austragen zu können. Für andere Hersteller wird es sehr schwierig, die nahezu perfekte Fahrphysik zu übertrumpfen. Die kleinen Unachtsamkeiten im grafischen Bereich werden durch die ausgezeichneten Soundkulisse ausgeglichen und fallen nicht besonders schwer ins Gewicht.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC 2
● SVGA	ModemLink 2
DOS	Netzwerk 8
● WIN 95	Internet 8
● Cyrix 6x86	Force Feedback
● AMD K5	Audio

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium II/333, 64 MB RAM
24xCD-ROM, HD 138 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)
Rendition Verité

RANKING

Rennsimulation

Grafik	80%
Sound	90%
Handling	90%
Multiplayer	74%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Papyrus
Preis	ca. DM 80,-

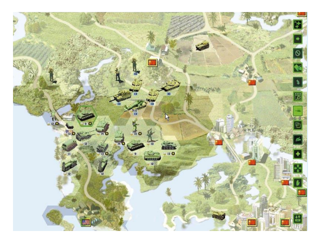


Dynasty General

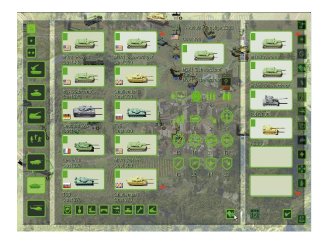
Asienkrise

Jung, dynamisch und erfolgreich: Als jüngster Sproß aus dem Geschlechte derer von Panzer General hat auch Dynasty General all die Tugenden seiner SSI-Vorgänger geerbt – hohe Komplexität, unkomplizierte Bedienung, dem Spielprinzip genügende Präsentation. Diesmal steht das Hexfeld-Strategiespiel unter dem Motto: Das Frühlingsrollen-Imperium schlägt zurück...

Computerspiele-Engines und ihre Vorzüge: Hat man erst einmal ein funktionierendes Fundament vorliegen, lassen sich Nachfolger halbwegs erfolgreicher Titel quasi im Fließband-Verfahren produzieren. Die Engine von SSI trägt den verheißungsvollen Namen „Living Battlefield", wurde mit *Panzer General 3D* eingeführt und dient nun in überarbeiteter Form auch als Grundlage für *Dynasty General*, das außerhalb des deutschsprachigen Sprachraums als *People's General* verkauft wird. Weil die beiden Weltkriege bereits im Rahmen der *Panzer General*-Serie hinreichend abgehandelt wurden und die Konflikte der vergangenen Jahrzehnte Bestandteil der nur mäßig erfolgreichen *Steel Panthers*-Reihe waren, mußte man diesmal zwangsläufig Kriege „erfinden". Als Schauplatz wurde der asiatische Raum gewählt, wo die Atommacht China die benachbarten Tigerstaaten bedroht. Die westliche Allianz, vorwiegend bestehend aus Streitkräften der UN und der NATO, schaltet sich mit hochmodernem Kriegsgerät in die Auseinandersetzungen ein, deren Schauplätze von Millionen-Städten wie Seoul bis hin zu vietnamesischen Urwäldern und sibirischen Tundren reichen. Mitgeliefert werden neun Kampagnen (bestehend aus drei bis 18 Missionen) und über 30 Szenarien – und zwar wahlweise aus Sicht der Chinesen oder der westlichen Allianz. Der sichtbare Ausschnitt der gerenderten 2D-Karten ist mit 800x600 Bildpunkten (bisher: 640x480) rund 50 % größer als zuvor.



In Dschungel-Regionen schlägt die Stunde der Infanterie.



Kauf mich: Auch Einheiten mit bereits angesammelter Erfahrung sind im Angebot.



Die unterlegten Felder signalisieren, wie weit eine Einheit vorrücken darf.

Was Sie sonst nur aus der Simulation Ihres Vertrauens kennen, rattert und schwirrt diesmal in gerenderter Form Runde für Runde über die Hexagonfelder: Comanche, AH-64 Apache, F-16 Falcon, F-22 Raptor, M1A2-Panzer, Patriot-Raketen, Leopard-Panzer – insgesamt über 200 real existierende Waffensysteme beziehungsweise deren Prototypen aus rund 20 Ländern dürfen zusätzlich zur Start-Armee mit der *Panzer General*-Währung „Prestige" gekauft werden. Prestige erhalten Sie wie bisher als Belohnung für eingenommene Städte. Neu in Dynasty General: Dank gezielter Aufklärungsflüge mit Hubschraubern und Flugzeugen gehört das Versteckspiel früherer Hexfeld-Tage der Vergangenheit an: Feindliche Stellungen werden beim Drüberfliegen genauso enttarnt wie Art und Stärke der dort stationierten Einheiten. Fast 100%ig identisch mit *Panzer General 3D*: die Steuerung. Einfach Einheit anklicken, und die möglichen Zielfelder werden eingeblendet. Bugsiert man den Cursor über einen Gegner, werden die voraussichtlichen Verluste auf beiden Seiten angezeigt. Ein Rechtsklick liefert präzise Informationen über Reichweite, Angriffs- und Verteidigungswerte etc. 3D-Modelle, Spielfeldgrafik, Animationen, Musik, Soundeffekte und Briefings (leider nur blanker Text) beschränken sich auf das absolute Minimum. Immerhin ist *Dynasty General* netzwerk- und internetfähig und liefert einen Missions-Editor mit.

Petra Maueröder ■



Chinesen und Russen haben sich in Seoul verschanzt und wehren sich heftigst gegen die Belagerung der alliierten Streitkräfte, die die Schlinge immer mehr zuziehen.

STATEMENT

Hightech-Waffen mit enormen Reichweiten, nervenaufreibende Boden-Luft-Gefechte und superbe Szenarien beziehungsweise Kampagnen, die den ernsthaften Taktiker für Wochen auslasten: Für *Dynasty General* hat sich SSI endlich mal wieder richtig ins Zeug gelegt. Auch wenn ein paar einfallsreichere Missions-Ziele (als ob es keine anderen reizvollen Aufgaben gäbe als Städte- und Flugplätze-Erobern) und etwas mehr „Leben" auf dem Schlachtfeld nicht geschadet hätten: Abgesehen vom Vorläufer *Panzer General 3D* existiert im Hexagonstrategie-Bereich derzeit keine ähnlich hochklassige Alternative zu *Dynasty General*.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	
	DOS	Netzwerk	4	
●	WIN 95	Internet	4	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback		
●	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 50 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	45%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	83%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 80,-



Barrage

Fließband-Action

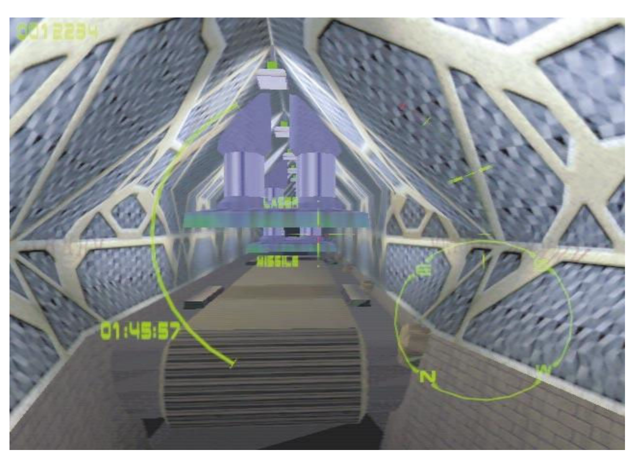
Incoming war ein Erfolg; Forsaken war ein Erfolg. Bringt man beides zusammen, landet man einen todsicheren Megahit. So oder ähnlich dachten sich das wahrscheinlich die Entwickler von Barrage – und schufen ein enttäuschendes Stück Massenware.

Wenn uns zu dem Spiel noch eine Story einfällt, dann reichen wir sie im Internet eben als Patch nach." So die Macher von *Barrage* zu der Tatsache, daß ihr Werk weder Hintergrundgeschichte noch Storyline hat. Während bei *Incoming* wenigstens noch versucht wurde, einige klägliche Handlungselemente in das Non-Stop-Geballer einzubauen, verzichtet man in Activisions neuestem 3D-Shooter auf jegliche Elemente, die Atmosphäre erzeugen könnten. Der Spieler fliegt mit rasantem Tempo durch verschiedene Landschaften und ballert auf alles, was sich bewegt; dabei wird noch nicht einmal erklärt, wen man da eigentlich permanent in die Luft jagt – feindliche Soldaten? Bösartige Aliens? Die Kelly Family? Man weiß es nicht, aber es ist ja eigentlich auch egal; Hauptsache, es knallt und explodiert an allen Ecken. *Incoming* verfolgte ein ähnliches Prinzip, aber dort funktionierte es aufgrund der famosen Effekte und spektakulären Explosionen. Beides hat *Barrage* leider nicht zu bieten: Die Grafik ist nett anzuschauen und orientiert sich sowohl am erwähnten Vorbild als auch ein wenig an *Forsaken*, erreicht aber bei weitem nicht deren Klasse. Der zweite Level spielt in einem unterirdischen Tunnelsystem und erinnert so stark an *Forsaken*, daß man schon fast von einem Plagiat sprechen könnte, wenn die Grafik nicht so viel schlechter wäre. Hier fliegt man unter Zeitdruck durch einen nicht enden wollenden Korridor, sucht Durchgänge, beschießt Gegner und sammelt Power-Ups ein, die das Zeitlimit etwas heraufsetzen. Auch im Gameplay hat *Barrage* deutlich weniger zu bieten als vergleichbare Shooter. Dem Spieler stehen lediglich zwei Waffen zur Verfügung; eine davon feuert hitzesuchende Raketen, die ihr Ziel grundsätzlich treffen. Beiden Systemen steht unbegrenzt Munition zur Verfügung. Garantierte Treffer in unbegrenzter Anzahl – da ist es keine Kunst mehr, selbst Riesenhorden von Feinden zu vernichten: Einfach Finger auf den Feuerknopf, draufhalten, Augen zu und durch. Der Spaß ist sowieso von kurzer Dauer: Nur insgesamt fünf Levels gilt es zu bewältigen; danach beginnt *Barrage* einfach wieder von vorn.

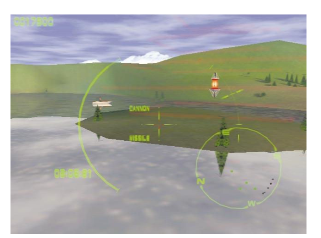
Oliver Menne ■

STATEMENT

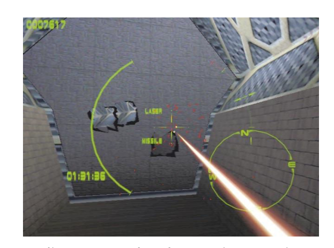
Barrage wirkt wie am Schreibtisch ausgedacht: Einfach einige zur Zeit beliebte Features aus gängigen Actionhits kombinieren, einfache Steuerung dazu und tolle 3D-Grafik drauf... fertig ist der Superhit. Doch so einfach ist das nicht, ansonsten gäbe es heutzutage fast nur noch Software-Millionäre. Das Spiel ist einfach zu unoriginell, um den Spieler wirklich zu fesseln; das Treiben auf dem Bildschirm wirkt lieblos und austauschbar. Daß man sich noch nicht einmal eine packende Storyline überlegen mochte, spricht in diesem Fall Bände.



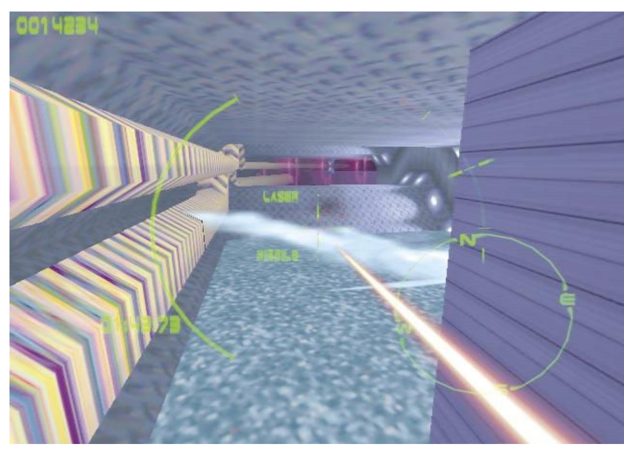
Mogelpackung: Die Stampfer stellen überhaupt keine Gefahr dar. Man kann problemlos unter ihnen durchfliegen; selbst wenn man getroffen wird, passiert nichts.



Eine Abendidylle: Die Spiegeleffekte auf der Wasseroberfläche des Sees sind recht sehenswert...



In diesem Tunnel steht man immer wieder vor verschlossenen Türen, die man dann mit einem Laser aufschweißen muß.



Barrage geizt nicht mit Effekten, vernachlässigt aber das Gameplay.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 87 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 87 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo), Direct3D

RANKING

Arcade-Action

Grafik	65%
Sound	43%
Handling	68%
Multiplayer	47%
Spielspaß	**45%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 60,-



Nightlong

Union City Blues

Aus Italien kommen nicht nur Nudeln und schicke Schuhe, sondern auch Adventures, die eine Menge Spaß und Spannung verheißen. So zeigt der traditionsreiche Hersteller Trecision mit seinem neuesten Titel, daß selbst an der sonnigen Mittelmeerküste düstere Science-Fiction à la Blade Runner entstehen kann.

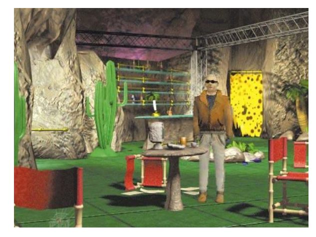
Joshua Reev ist ein abgebrühter Privatdetektiv, der zu den Spitzenleuten seiner Branche gehört. Vor Jahren hat ihm sein Kumpel Hugh Martens das Leben gerettet. Jetzt ist Martens Bürgermeister von Union City und bittet Joshua, ihm in einer heiklen Angelegenheit zu helfen. Eine Gruppe von Terroristen versucht nämlich, durch Anschläge auf öffentliche Gebäude den Bürgermeister kurz vor den Wahlen in Mißkredit zu bringen. Martens hat bereits den Undercover-Agenten Ruby in die Terrorgruppe eingeschleust, doch der ist seit einiger Zeit spurlos verschwunden. Joshuas Aufgabe ist es, herauszufinden, wer der Drahtzieher der Intrige gegen den Bürgermeister ist.

Nach einem filmreifen Intro startet der Spieler auf dem Parkdeck eines Wolkenkratzers, in dem sich das Apartment des verschwundenen Agenten befindet. Nachdem Sie den Aufzug repariert haben, verschaffen Sie sich Zugang zu Rubys Wohnung. Dort finden Sie wertvolle Hinweise, die Sie ins U-Bahn-Netz von Union City führen. Hier beginnt die Sache brenzlich zu werden, denn wegen eines Terroranschlags auf die Gleisanlagen wird plötzlich der gesamte Bahnverkehr eingestellt. Dies kann Sie als Privatdetektiv natürlich nicht davor abschrecken, weiter in die Unterwelt vorzustoßen.

Vor einigen Jahren zeigte bereits das Abenteuerspiel *Beneath a Steel Sky*, daß ein düsterliches Sci-Fi-Szenario durchaus witzig genug sein kann, um in einem klassischen Adventure zu funktionieren. Wie in der schönen neuen Welt des Virgin-Titels besteht die Umgebung von *Nightlong* aus dunklen Schächten, Maschinenhallen und zwielichtigen Bars. Da mit Credits bezahlt wird und Geldautomaten nicht immer funktionieren, fühlt man sich gelegentlich an *Floyd* erinnert, dessen Humor auch in diesem Spiel häufig aufblitzt: Beispielsweise schleicht der Held gegen Ende des ersten der insgesamt fünf Kapitel in den Weinkeller eines französischen Restaurants, um eine Flasche 1985er Chateau Lafitte zu stehlen. Damit er nicht von der anwesenden Kellnerin entdeckt wird, nutzt er deren Schreckhaftigkeit aus: Er bindet eine tote Ratte auf ein Skateboard und schiebt es der Frau zwischen die Füße, was schrilles Geschrei und den Erhalt edlen Rotweins zur Folge hat.



Ist die hübsche Nachtclub-Besitzerin Eva Thompson der Schlüssel zum Geheimnis?



Ob Joshua in dieser schrillen Bar wohl einen anständigen Drink bekommt?



Die Zwischensequenzen bestechen durch 3D-Grafik im Motion-Capture-Verfahren.



Sogar im Jahr 2099 gibt es noch öffentliche Faxgeräte. Joshua nimmt aber selbst zum Übermitteln wichtiger Nachrichten seine Sonnenbrille nicht ab. Wozu auch?

Bei all dem Lob der spritzigen Story sollte man allerdings nicht unerwähnt lassen, daß die Ausstattung ein wenig spartanisch wirkt. Der Cursor ist ein simples Kreuz, und die Entwickler hätten in den interaktiven Szenen ruhig dafür sorgen können, daß Joshua seine Lippen bewegt. Auch lassen sich die einzelnen Bilder nicht scrollen, was die ganze Optik etwas starr wirken läßt. Wären die interaktiven Szenen ähnlich genial geraten wie die Zwischensequenzen mit ihren realistischen Animationen, könnte man hier getrost Spitzenwertungen vergeben. Der stimmungsvolle Soundtrack und die sehr gute deutsche Sprachausgabe mit der deutschen Stimme von Bruce Willis rechtfertigen jedenfalls kleinere Freudensprünge.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Warum beschweren sich eigentlich so viele Leute, daß es keine Adventures mehr gibt? Allein in diesem Monat kommen drei gute Abenteuerspiele auf den Markt. *Nightlong* gehört mit Sicherheit dazu, denn es hat nicht nur eine spannende Story und sorgt für Atmosphäre, sondern bietet auch einiges fürs Auge. Sämtliche Cut-Szenen zeigen filmreife Action, übertreffen grafisch jedoch deutlich das interaktive Spielgeschehen. Neben den originellen Figuren hat es mir besonders die deutsche Synchronisation angetan: Zu welcher Gelegenheit hört man Bruce Willis sonst sagen: „Scheiße! Hoffentlich habe ich den Jungen nicht umgebracht.“?

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 31 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 31 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	71%
Sound	78%
Handling	77%
Multiplayer	– %
Spielspaß	75%

Spiel	Nightlong
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 80,-


Die Darstellung des Wassers ist erstklassig: Wellen kräuseln sich effektvoll, wenn die Hauptfigur langsam hindurchwatet.


Die Rauchwolken zeigen, daß hier scharf geschossen wird. Neben den Handfeuerwaffen stehen den Helden aber auch eine Menge Zaubersprüche zur Verfügung.

O.D.T.

Kerker-Eintopf

Durch den Bombenerfolg von Tomb Raider haben in den vergangenen zwei Jahren verschiedenste Hersteller das Rezept dieses bahnbrechenden Action-Adventures ausprobiert. Die französische Filiale des Software-Giganten Psygnosis hat bei O.D.T. in langer Entwicklungszeit die richtigen Zutaten ausgewählt. Was die Köche aus dem Brei gemacht haben, erfahren Sie in unserem ausführlichen Bericht.

Um die Stadt Calli vor einer unbekannten Seuche zu retten, macht sich Kapitän Lamat mit einer kleinen Mannschaft im Luftschiff Nautiflyus auf die Reise, um die heilbringende Grüne Perle zu finden. Auf dem Rückweg muß er jedoch notlanden – ausgerechnet in der „Verbotenen Zone“, wo alte Gemäuer und tiefe Kerker nicht eben zum Verweilen einladen. Um diesen wahrlich gruseligen Ort verlassen zu können, müssen aber erst einige Reparaturen am Luftschiff durchgeführt werden. Außerdem ist zum Fortkommen dringend Benzin erforderlich, das aber natürlich nicht kanisterweise hinter dem nächsten Brombeerbusch zu finden ist. Zudem befindet sich jene Zone in einem riesigen Turm, der viele hundert Meter aus dem Meer herausragt. Sie werden schon einen Blick in seine Gewölbe werfen müssen, um diesen verfluchten Ort wieder verlassen zu können. Und was Ihnen in den düsteren Kerkern begegnet, können Sie sich an fünf Fingern abzählen: Fiese Monstren, heimtückische Fallen und bodenlose Abgründe sind nur einige der Nettigkeiten, mit denen Sie es zu tun haben werden. Zum Glück können Sie aus vier wackeren Helden einen auswählen, der sich in den geheimnisvollen Kerker vorwagt und den nötigen Brennstoff beschafft. Die übrigen drei helfen bei den Wartungsarbeiten, die aber auch nicht ganz ungefährlich sind, wie sich bald zeigen soll...


Das Säurebecken ist eine der gefährlichsten Stationen. Fällt sie von der Plattform, verliert sie rasch an Lebensenergie.

Eigenartig

O.D.T. heißt „Or Die Trying“, klingt aber so ähnlich wie „Oddity“, also: Eigenartigkeit. Und in der Tat ist dieser Mix aus Fantasy-Adventure, harter 3D-Action und Rollenspiel eigenartig: Obwohl Sie Ihre Figur aus der *Tomb Raider*-Perspektive

lenken, können Sie im Inventar Auskunft über Ihren derzeitigen Status erhalten. Dort erfahren Sie, wie es Ihrem Helden gesundheitlich geht, welche Zaubersprüche er beherrscht und über wieviel Munition er verfügt. In diesem Charakter-Management ist auch erkennbar, in welchen Punkten die Profile der vier Hauptpersonen voneinander abweichen. Da ist zum einen der Waffenexperte Ike Hawkins, zum anderen die quirlinge Nahkämpferin Julia Chase. Als drittes steht Maxx Havoc zur Wahl, den man getrost als behäbigen Muskelprotz bezeichnen kann. Schließlich gehört noch Solaar zur Truppe, der als Heiler besondere magische Fähigkeiten besitzt. Obwohl sie sich äußerlich sehr stark voneinander unterscheiden, verfügen die Helden doch über kaum unterschiedliche Bewegungsabläufe. Der Muskelprotz Maxx kann ein Podest kaum langsamer erklettern als die quirlige Julia. Hawkins vertraut im Zweifelsfall eher einer 45er Magnum als seiner Karate-Technik. Nachladen kann man übrigens nur dann, wenn man auch entsprechende Munition findet. Diese liegt allerdings nicht auf dem kalten Steinfußboden herum, sondern schwebt – wie beim Genre-Vetter Jump&Run üblich – frei oberhalb des Bodens. Häufig verbergen sich die wertvollen Magazine auch in dicken Holzkisten, die erst mit ein paar Tritten zertrümmert werden müssen. In vielen solcher Kisten, die in großer Anzahl auf allen Levels vorhanden sind, gibt es auch Mana, Zaubersprüche und Energiepunkte. Letztgenannte sind notwendig, um seine eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Mit jedem besiegten

DAS INTERFACE



Monster, jedem eingesammelten Zauberspruch oder Erfahrungspunkt wächst die Power des jeweiligen Helden und macht ihn widerstandsfähiger. Neue Bewegungsabläufe kommen allerdings nicht hinzu, so daß die Helden in diesem Punkt locker von ihren Kollegen aus dem *Fünften Element* oder *Tomb Raider* übertroffen werden. Auch gibt es leider nicht viele Rätsel zu lösen, da sich die Handlung doch sehr auf die Action-Szenen konzentriert.

Monster und Mutanten

So clever das Kampfsystem der Helden ist, so tumb sind die Monster. Die Entwickler bei Psygnosis rühmen die „künstliche Blödigkeit" der Mutanten, als sei dies ein Geschenk an die Spieler. In Wahrheit handelt es sich wohl eher um eine gravierende Schwäche der KI, die nicht in der Lage ist, die Monster intelligent auf Angriffe der Hauptfigur reagieren zu lassen. So tritt beispielsweise Frau Chase seelenruhig einem schwerbewaffneten Riesenghoul gegenüber und läßt ihn mit Schmackes an ihren Stiefeln riechen. Der Depp kümmert sich gar nicht darum, sondern steckt Schlag um Schlag ein, als handele es sich um zärtliche Liebesbezeugungen. Schließlich ist sein Lebensbalken ganz rot, und er sinkt mit einem jämmerlichen Schrei tot zu Boden. Nutzt der Spieler geschickt die Dummheit der Feinde aus, kann das Spiel zumindest auf der untersten der insgesamt drei Schwierigkeitsstufen zügig beendet werden. Aber natürlich sind nicht alle Kreaturen Volltrottel. Beispielsweise scheinen die kleinen Dinosaurier im sogenannten Garten-Level gewiefter zu sein und versuchen, den Schüssen des Helden auszuweichen. Insgesamt warten etwa 40 Monsterarten darauf, daß sie ihre Kampfkraft an dem mutigen Helden ausprobieren dürfen.



Viele der Texturen wirken recht eintönig. Auch das immergleiche Grau der Kerkerwände hebt nicht gerade die Stimmung.

Black Sky

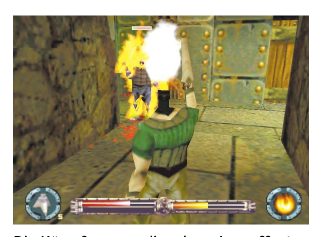
Vergleicht man das Spiel etwa mit dem thematisch ähnlichen *Deathtrap Dungeon*, dann fallen einem gerade hinsichtlich des Level-Designs mehrere Mängel auf. Zum einen gibt es keine äußere Umgebung, d. h. jenseits der begehbaren Ebenen herrscht finstere Nacht. Wie mag die „Verbotenen Zone" aussehen, und wo befindet sich eigentlich dieser weitläufige Kerker, durch den Ihre Hauptperson irren muß? Zum anderen folgt der Aufbau der Levels einem starren System, das nur selten variiert wird. Als kleinen Trost haben die Entwickler einen Gimmick eingebaut, der dafür sorgt, daß Wasser von



Hier ist genaues Zielen erforderlich, da die vielen Ratten ziemlich schnell sind.



Hier wurde Julia in Brand gesetzt. Aber tot ist sie deshalb noch lange nicht.

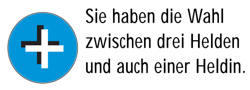


Die Kämpfe gegen die schwerbewaffneten Monstren sind nicht von Pappe.

TESTCENTER — O.D.T.

PRO & CONTRA



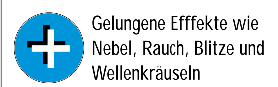


+ Sie haben die Wahl zwischen drei Helden und auch einer Heldin.



+ Das Gameplay ist abwechslungsreich und spannend.

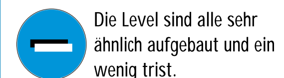




+ Gelungene Efffekte wie Nebel, Rauch, Blitze und Wellenkräuseln



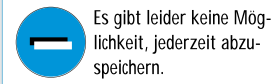
+ Eine große Anzahl einfallsreich designter Monster erwartet Sie.



– Die Level sind alle sehr ähnlich aufgebaut und ein wenig trist.



– Die Figuren sind sehr kantig und wirken insgesamt recht farblos.



– Es gibt leider keine Möglichkeit, jederzeit abzuspeichern.

– Relativ wenige Bewegungsabläufe sind vorhanden.

– Unfaire Kämpfe: Einige Monster schießen auch durch Wände.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo1	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Flüssig / Spielbar / Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Power VR	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

*1 Rendition, ATI und Voodoo1 haben für diese Auflösung zu wenig Texturspeicher.

Unspielbar / Flüssig / Spielbar / Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der CDs:
1

Anzahl der Levels:
8, mit jeweils 4 bis 13 Sektoren

Anzahl der Gegner:
ca. 40 verschiedene Monster und Mutanten

Schwierigkeitsgrade:
3. Vom obersten ist allerdings abzuraten.

Speicherfunktion:
Wie in *Deathtrap Dungeon* nur an bestimmten Kristallsäulen

Spielfiguren:
4. In jedem Level neu wählbar

Reihenfolge der Levels:
Linear

Anzahl der Waffen:
Insgesamt 4 verschiedene Waffen. Zusätzlich können Fäuste und Füße eingesetzt werden. Auch Zaubersprüche sind später verfügbar.

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM

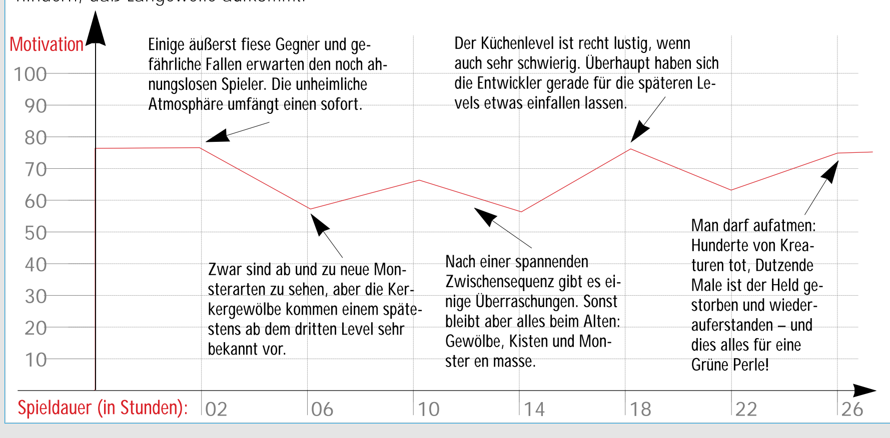
Ladezeiten mit 3 MB
Mangelhaft

Ladezeiten mit 152 MB
Gut

Ladezeiten mit 266 MB
Gut

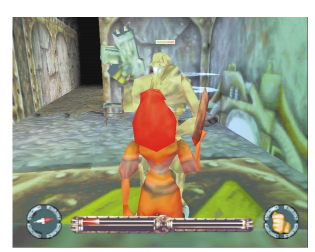
DIE MOTIVATIONSKURVE

Das Intro ist spannend und läßt sehr viel erwarten. Auch die ersten beiden Levels sind abwechslungsreich gestaltet. Danach wiederholen sich viele Räume. Neue Monster, gelungene Cut-Szenen und nette Effekte verhindern, daß Langeweile aufkommt.





Mit ein paar Tritten läßt sich auch die größte Kiste zerstören. Darinnen befinden sich häufig nützliche Goodies.



Ein gräßlicher Dämon mit Strahlenkanone. Von dieser Sorte gibt es leider viele.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Tomb Raider 2	94%
Unreal	92%
Deathtrap Dungeon	82%
O.D.T.	72%
Das fünfte Element	62%

Auch wenn *O.D.T.* nett anzuschauen ist: An den Genre-König *Tomb Raider* kommt es noch nicht heran – und von der *Unreal*-Optik werden die Entwickler nur geträumt haben. Die Story von *O.D.T.* ist zwar durchaus gelungen, doch steht sie wegen ständiger Monster-Kämpfe kaum im Zentrum des Interesses. Die Hauptpersonen sind auch bei weitem nicht so charismatisch wie etwa Leeloo aus dem *Fünften Element* – von Lara einmal ganz zu schweigen. Auch gegen den Soundtrack von *Unreal* und die intelligenten Monster in *Deathtrap Dungeon* hat der Psygnosis-Titel keine Chance.

einigen der Gewölbedecken tropft. In jedem der insgesamt acht Levels gibt es hübsche Effekte dieser Art. Jeder Level ist in bis zu 13 Sektoren unterteilt, wobei Sie nach dem Durchqueren eines Sektors die Möglichkeit erhalten, das Spiel abzuspeichern. Berücksichtigt man, daß Ihre Hauptperson trotz der harten Action nur über maximal drei Leben verfügt, wäre die Entwicklung eines flexiblen Speichersystems wünschenswert gewesen. Wenn Sie es geschafft haben, das erste Kapitel zu meistern, werden Sie zwar zunächst wieder den gewohnten hellgrauen Steinfußboden und die gleichfalls grauen Wände erblicken; aber bald schon sorgen unterirdische Sümpfe und Werkhallen mit gefährlichen Dampfflammen für Abwechslung. Effektvoll sind auch die vielen Fallgitter und mechanischen Apparate. Auch müssen Sie in bester *Tomb Raider*-Manier eine Menge Hebel umlegen, damit sich etwa ein Tor öffnet oder ein Fahrstuhl in Bewegung setzt. Erfreulich für das Auge, wenn auch weniger für den Helden, sind die farbenprächtigen Säure- und Lavabecken. Da aber selbst Julia kaum ein Fünftel der Sprungweite Lara Crofts erreicht, muß sie ihre Sprünge sehr gut timen, um nicht ein gar unerquickliches Bad in ätzender Substanz zu nehmen.

Die 3D-Engine liefert sowohl bei den Texturen als auch bei den verschiedenen Bewegungen solide Ergebnisse.

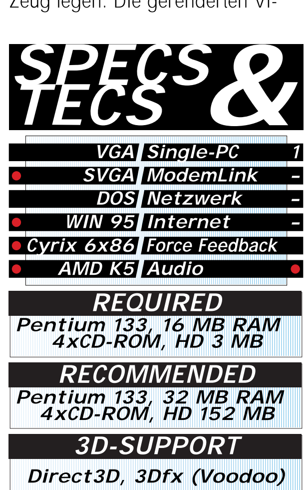
Gehobene Mittelklasse

Über einzelne Clipping-Fehler kann man leicht hinwegsehen, aber dafür, daß die Figuren aus bis zu 1.000 Polygonen bestehen, wirkt deren Optik doch allzu eckig. Erfreulich ist hingegen der Anblick sämtlicher bewegter Oberflächen: Sowohl Wasser als auch Lava und Säure erscheinen realistisch, und die beim Kampf aufgewirbelten Staubwolken vermitteln anschaulich, wie sehr sich die Helden ins Zeug legen. Die gerenderten Videosequenzen sind durchweg spannend. Leider sind höchstens zehn Minuten davon im ganzen Spiel zu sehen. Auch gelungen sind die Feuer- und Lichteffekte, die viel zur Atmosphäre des Spiels beitragen: Wenn Maxx eine mit Sprengstoff gefüllte Tonne beschießt, sorgt die anschließende Explosion für einen wahren Augenschmaus. Wäre der Sound nicht so dürftig, könnte man *O.D.T.* zumindest von der Ausstattung her durchaus zur gehobenen Mittelklasse zählen.

Oliver Menne ■

STATEMENT

Mit großen Erwartungen setzte ich mich vor den Bildschirm, um auf die Suche nach der mystischen Grünen Perle zu gehen. Die Steuerung hatte ich rasch im Griff und konnte meine Heldin Julia in den Kampf gegen das Monsterpack schicken. Meine anfängliche Begeisterung ließ aber bereits nach drei bis vier Spielstunden nach, als ich mich zum zigsten Male fragen mußte: Bin ich hier nicht schon einmal gewesen? Im Vergleich mit Eidos' kleinem Sommerhit *Deathtrap Dungeon* wirkt *O.D.T.* dann doch ein wenig blaß. Die Grafik ist zwar insgesamt bemerkenswert und bietet viele erfreuliche Details, aber die Figuren staksen häufig herum, als seien sie längere Zeit nicht mehr auf der Toilette gewesen. Obwohl die Genre-Zutaten stimmen, sind sie doch lieblos zusammengemixt worden, und es fehlt dem Ganzen die richtige Würze. Dennoch brauchbar für den kleinen Hunger zwischendurch – zumindest bis zum Erscheinen des neuen *Tomb Raider*.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	–
DOS		Netzwerk	–
WIN 95	●	Internet	–
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 3 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 152 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action-Adventure

Grafik	71%
Sound	59%
Handling	75%
Multiplayer	- %
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-

Shogo

Fernost-Epos

Japanische Popkultur wird zusehends beliebter. Nachdem die Manga-Comics sich mit ihrem knalligen, pathetischen Stil auch hierzulande durchgesetzt haben, kommt jetzt nach Final Fantasy VII mit Shogo das zweite Computerspiel auf den Markt, das sich deutlich am Japan-Look orientiert

In *Shogo* übernehmen Sie die Rolle von Sanjaro Makabe, einem jungen und noch unerfahrenen Commander, der in ferner Zukunft auf der Seite einer multinationalen Regierung kämpft. Hauptfeind dieses Regimes ist die Terrororganisation The Fallen. Als ein Kampfeinsatz gegen diese Gruppe mißlingt, kommen Sanjaros Bruder, seine Lebensgefährtin und sein engster Freund dabei ums Leben. Zumindest nimmt man dies an; sie gelten seither als spurlos verschwunden. Als der Held der Geschichte schließlich den Auftrag bekommt, den Anführer von The Fallen aufzuspüren und zu eliminieren, sieht er die Möglichkeit, Rache für seine verschwundenen Freunde zu nehmen.



Die monströsen Riesenspinnen zählen zu den eindrucksvollsten Gegnern im Spiel.


Sehenswerte Lichteffekte wie diese bekommt man fast im Minutentakt geboten.


Trotz ausgefeilter Story überwiegen im Gameplay eindeutig die Actionelemente.

Die Geschichte liest sich wie der Plot zu einem Adventure; in diesem Fall aber bildet sie den Rahmen für ein 3D-Actionspiel der besonderen Art. Bei *Shogo* hat man viel Wert auf eine komplexe und anspruchsvolle Storyline gelegt – für dieses Genre in der Tat eine Rarität; denn leider beschränkt sich der Hintergrund der meisten 3D-Shooter immer noch auf so ausgeklügelte Plots wie „Schießen Sie auf alles, was sich bewegt". Um die Handlung voranzubringen, werden Features eingesetzt, die man sonst eher aus Action-Adventures kennt. An wichtigen Stellen erzählen Cut-Scenes die Story weiter oder man kann Gespräche belauschen und aus ihnen wichtige Hinweise über den Verbleib der Kameraden entnehmen. An vielen Stellen gibt es sogar die Möglichkeit, selbst mit bestimmten Personen in Kontakt zu treten und Unterhaltungen zu führen. Hierdurch gelangt man zum Teil an wertvolle Informationen, ohne die man sonst nicht weiterkäme.

Trotz dieser interessanten Neuerungen bleibt *Shogo* aber letztendlich ein 3D-Shooter. Die meiste Zeit streift man durch Gänge, Korridore oder freies Gelände und erledigt Gegner mit Hilfe von wahrhaft monströs wirkenden Laserkanonen. Dies tut man meist zu Fuß; von Zeit zu Zeit besteigt man allerdings auch einen riesigen Mech und streift mit diesem durch das Gelände. Gerade in solchen Momenten fällt die sehr gute Grafik-Engine auf, die Monolith eigens für das Spiel entwickelt hat. Die Animationen der Gegner sind detailreich und absolut flüssig; auch die Lichteffekte und die Explosionen können sich sehen lassen. Der Sound ist hingegen – ebenso wie die zugrundeliegende Story – wohl eher Geschmackssache. Stellenweise werden die Kommentare der Mitstreiter schon allzu pathetisch, der klebrige Synthi-Sound, der aus den Boxen quillt, unterstreicht dies noch trefflich. Wer sich aber von einer gelegentlichen Portion Kitsch nicht abschrecken läßt und die Optik japanischer Zeichentrickfilme à la Akira mag, der sollte sich ruhig einmal an *Shogo* versuchen; die eigentümliche Mixtur aus Action-Adventure und 3D-Hardcore-Shooter verdient zumindest eindeutig einen Originalitätsbonus.

Oliver Menne ■


Da soll noch einer sagen, es käme nicht auf die Größe an... Die Waffen, mit denen man dem Feind in Shogo auf den Pelz rückt, haben ein fast schon übertriebenes Ausmaß.

STATEMENT

Auch wenn der typisch japanische Look von *Shogo* sicherlich nicht jedermanns Sache ist; zumindest muß man dem epischen Genrezwitter Originalität bescheinigen. Die Gratwanderung zwischen Adventure mit anspruchsvoller Handlung und geradliniger 3D-Action wirkt stellenweise etwas unentschlossen und holperig, ist aber sicherlich eine Idee, die weiterverfolgt werden sollte. Liebhaber von Manga-Comics und Fans spektakulärer Grafikeffekte kommen bei *Shogo* jedenfalls auf ihre Kosten: dynamische, farbige Lichteffekte und sehenswerte Animationen entschädigen für leichte Schwächen im Gameplay und die teilweise allzu schwülstige Storyline.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	16
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 200, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM,
8xCD-ROM, HD 380 MB

3D-SUPPORT
Direct3D
3Dfx (Voodoo)

RANKING

3D-Action

Grafik	72%
Sound	68%
Handling	67%
Multiplayer	69%
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Monolith
Preis	ca. DM 80,-



Anstoss 2 Gold

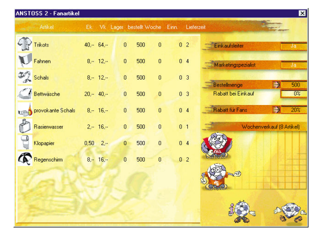
Golden Goal

Einen Monat nach dem Bundesliga Manager 98-Eigentor des 1. FC Software 2000 kontert die Spielvereinigung Ascaron mit einem unmoralischen Angebot an Anstoss 2-Ein-, Auf- und Umsteiger. Und beweist damit, daß längst nicht bei allen Fußballmanager-Herstellern die „Flasche leer" sind.

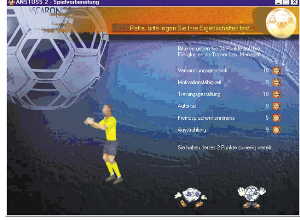
Die Trainer- und Management-Simulation umfaßt neben der geballten Funktions-Vielfalt von *Anstoss 2* sämtliche Neuerungen der Zusatz-CD-ROM Verlängerung, darunter den EM-/WM-Modus, den Liga-Pokal, die Unterscheidung zwischen kurz- und langfristigem Training sowie den Jahresterminkalender (um nur die wichtigsten zu nennen). Weil sich seit der Veröffentlichung der Erweiterungs-CD-ROM wieder viel Fanpost bei Ascaron angesammelt hat, wurden die Anregungen kurzerhand miteingebaut. Wenn Sie sich zu Spielbeginn für eine Managerkarriere



Seit der Verlängerung haben Sie größeren Einfluß auf das Trainingslager-Programm.

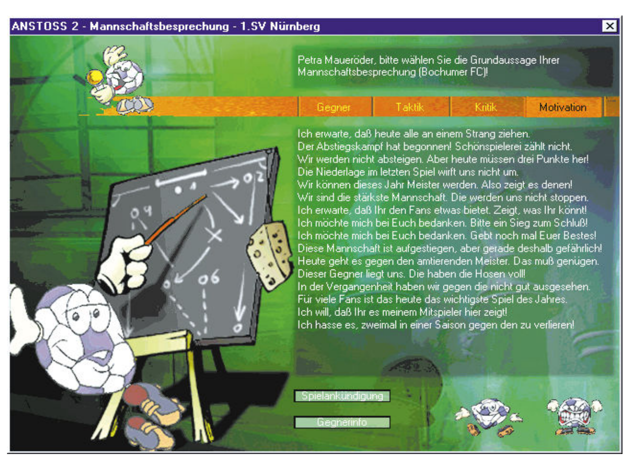


Provokative Fan-Schals können das Image Ihres Klubs absinken lassen.



Beim Spielstart verpassen Sie Ihrem Manager einen individuellen Charakter.

entscheiden, dürfen Sie seit neuestem Punkte auf sechs Eigenschaften (Verhandlungsgeschick, Motivationsfähigkeit, Trainingsgestaltung, Autorität, Fremdsprachenkenntnisse, Ausstrahlung) verteilen. Wer beispielsweise eine Fremdsprache fließend spricht, erhöht seine Chancen auf einen Wechsel zu einem europäischen Spitzenclub. Bei den optional stattfindenden Mannschaftssitzungen können Sie Ihren Jungs 40 Anweisungen der Kategorie „Wenn Ihr das Spiel verzockt, bin ich nächste Woche nicht mehr Euer Trainer!" mit auf den Weg geben. Unpassende oder überzogene Kommentare werden mit höhnischem Schergengelächter quittiert, bei berechtigter Kritik oder motivierenden Worten kann sich die Besprechung positiv auf die Leistung auswirken. Auf Kundenvorschläge geht die Aufstockung des Fanartikel-Handels zurück: Durch die Einstellung eines Einkaufsleiters automatisieren Sie den Einkauf von T-Shirts und Vereinswimpeln, und ein Marketingspezialist designt im Lauf der Zeit bis zu 60 (!) verschiedene Fanartikel. Mit Rabatten auf einzelne Produkte verhökert man Restposten; den Fans können zudem generelle Sonderkonditionen eingeräumt werden. Auch der ohnehin schon berstende Statistik-Teil wurde nochmals erweitert: Unter anderem wird nun die Zahl der Ausländer in den Teams aufgelistet. Neben vielen Kleinigkeiten hat man natürlich auch die geänderten Bestimmungen einiger Pokalwettbewerbe (UI-Cup, Europäischer Super-Cup) berücksichtigt; so wird zum Beispiel in der Champions League regelkonform mit vier Gruppen à sechs Teams gespielt. Falls Sie noch alte Spielstände und



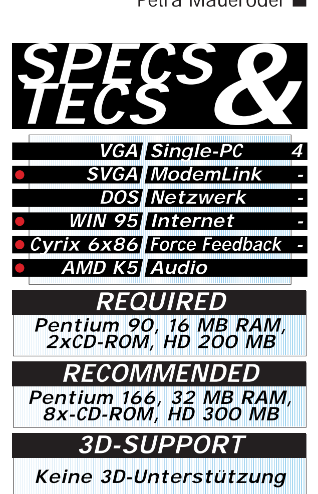
Kritisieren, motivieren, taktieren, spekulieren, flehen, tätscheln, appellieren: Bei den neuen Mannschaftsbesprechungen ist viel Fingerspitzengefühl gefragt.

Editor-Daten der *Anstoss 2* Verlängerung besitzen, können diese in *Anstoss 2 Gold* übernommen werden. Als besonderes Schmankerl gehört zum Lieferumfang eine rund 100 Seiten starke DIN A5-Broschüre, in der Spieldesigner Gerald Köhler vergnügliche Anekdoten aus der *Anstoss*-Historie preisgibt und Insider-Tricks verrät. Geblieben ist das eigentliche Charakteristikum von *Anstoss 2*: Getreu dem Motto „Wichtig is auffe Platz" liegt der Schwerpunkt nicht auf Nebenkriegsschauplätzen wie Sponsoring oder Immobilienspekulationen, sondern auf Training, Taktik und Aufstellung. Der bislang vernachlässigte Ausbau des Stadiongeländes wird erst in *Anstoss 3* (ist für Mitte ´99 geplant) in Angriff genommen.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Falls Ihnen der beste Fußballmanager gerade gut genug ist, dann gebührt *Anstoss 2 Gold* eine Stammplatzgarantie auf Ihrer Festplatte. Aber: Die erneut gestiegene Anzahl der Features hat auch ihre Schattenseiten. Weil durch die Verlängerung und die Gold-Edition mehrfach „angebaut" wurde, wirken einige Bildschirme inzwischen hoffnungslos überladen. Ansonsten stimmt einfach alles: die Spieltiefe, die Optik, die Steuerung, die Langzeitmotivation und nicht zuletzt der Preis. Wer *Anstoss 2* und/oder die Verlängerung bereits besitzt, kann bei Ascaron kostengünstig zu Staffelpreisen (ab 20,- Mark) upgraden.



RANKING

Wirtschaftsimulation	
Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 70,-

H.E.D.Z.

Nicht den Ko

Diesen Monat sind in der Redaktion eine Menge Köpfe gerollt. Doch keine Angst: Es wurden weder drastische Redakteursentlassungen beschlossen, noch sind vom Rezensionsstreß entnervte Kollegen mit plötzlichen Mordgelüsten aufeinander losgegangen. Die Rede ist lediglich von H.E.D.Z., Hasbro Interactives langangekündigtem, genialem Genre-Mix, der in Kürze endlich in den Läden stehen wird.

H.*E.D.Z.* stellt in der momentan nicht gerade von Innovationen gesegneten Spielelandschaft eine Rarität dar: Es verfügt über eine wirklich neue (und ziemlich abgedrehte) Grundidee. Der Spieler findet sich in einer außerirdischen Arena wieder, in der Gladiatorenkämpfe der besonderen Art ausgefochten werden. Man tritt gegen feindliche Aliens an, die offenbar ein ausgesprochenes Faible für menschliche Köpfe haben und diese sogar sammeln. Klar, daß sie auch scharf auf das Haupt des Spielers sind. Dieser wiederum hat die Möglichkeit, während der Auseinandersetzung den Kopf zu wechseln sowie die Köpfe besiegter Gegner einzufangen und zu benutzen. Alles klar? Also gut, nochmal der Reihe nach...

Zu Beginn eines Levels suchen Sie sich aus einem riesigen Arsenal von insgesamt 225 (in Worten: zweihundertfünfundzwanzig!) Köpfen fünf aus, mit denen Sie die Arena betreten möchten.

Kopfgeldjagd

Diese Köpfe können Sie gewissermaßen „überziehen"; sie fungieren also als Spielfiguren und verfügen allesamt über unterschiedliche Vor- und Nachteile, die vorher im Auswahlmenü übrigens nicht angegeben werden. Mit der Zeit findet man heraus, welcher Kopf in welcher Situation am nützlichsten ist. Der Egghead beispielsweise kann zwar nicht besonders hoch springen und bewegt sich auch eher langsam, dafür wirft er mit Raketen um sich, die an Durchschlagskraft schwer zu überbieten sind. Ganz im Gegensatz zur Figur der alten Großmutter: Altersgemäß schießt sie natürlich nicht. Dafür ist sie überraschend schnell und kann Feinden ordentlichen Schaden zufügen, indem sie diese mit ihrem Gehwagen anrempelt. Ganz wie im richtigen Leben... Überhaupt stellen die verfügbaren Hedz mit ihren Spezialfähigkeiten ein einziges Kuriositätenkabinett dar: Elvis wirft mit Gitarren um sich, ein Schiffskapitän trägt grundsätzlich sein Spielzeugboot mit sich herum, der Ballonfahrerkopf greift aus der Luft mit Sandsäcken an, und ein wildgewordener Taxifahrer jagt in rasantem Tempo das aufgescheuchte Fußvolk. Hat man sich seine Gruppe zusammengestellt, geht es in die Arena. *H.E.D.Z.* wartet mit insgesamt 24 zum Teil sehr umfangreichen Levels auf, die ihrerseits nochmals auf acht verschiedene Welten aufgeteilt sind. Die einzelnen Schauplätze sind dabei ebenso einfallsreich und skurril wie die Spielfiguren selbst: Das Okkultismus-Szenario beherbergt Friedhöfe, Geisterhäuser und allerhand Übersinnliches. Die Kriegs-Levels spielen in Vietnam und erinnern an „Apocalypse Now". Genau das Gegenteil dazu bilden die knallbunten Kinder-Szenarien mit riesigen Legosteinen, Babyrasseln und Gummienten. Für optische Abwechslung



Zwei Mafiosi treten gegeneinander an: Die Grafik ist etwas karg ausgefallen. Hier hätte man mehr Arbeit investieren können.

pf verlieren

ist somit jedenfalls reichlich gesorgt. Im Spiel tritt man gegen zahlreiche Aliens an, die sich zur Feier des Tages mit ihrem Lieblingskopf ausgestattet haben. Während man selbst jederzeit zwischen seinen Hedz wechseln kann, besitzt der Gegner nur einen – und den gilt es ihm abzujagen. Schafft man es, den außerirdischen Kopfgeldjäger zu besiegen, verschwindet dieser und hinterläßt die begehrte Sammlertrophäe. Jetzt muß man nur noch flink genug sein und sie einpacken, denn oft genug ist ein anderes Alien schneller und man selbst geht leer aus. Hat man das Haupt letztendlich aber ergattert, kann man es im mitgeführten Rucksack zur späteren Verwendung verstauen. Verliert man dann später selbst einmal den Kopf, genügt ein Griff ins Inventar und man hat eine neue Spielfigur mit neuen Eigenschaften zur Verfügung. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn man vorher genug Münzen eingesammelt hat, die in Form von Power-Ups überall verstreut sind. Jeder Figurenwechsel kostet Geld. Hat man keines mehr übrig, muß man mit den aktuellen Köpfen vorlieb nehmen. Verliert man auch noch die, ist das Spiel zu Ende. Das Treiben auf dem Bildschirm ähnelt oftmals einer gigantischen Slapstick-Komödie. Aufgrund der vielen verschiedenen Köpfe, die sowohl der Spieler als auch der Gegner ins Rennen schicken kann, kommt es immer wieder zu skurrilen Auseinandersetzungen: Marylin Monroe wird von kleinen grünen Männchen verfolgt.
Ein Gemüsehändler wirft mit Karotten nach Taxifahrern. Eine japanische Geisha prügelt sich mit einem Schotten im Kilt. Den Absurditäten sind keine Grenzen gesetzt.

Bring‘ mir den Kopf von Marylin Monroe



Die schwebenden Power-Ups sorgen für mehr Geld und Schußkraft.

Andererseits hat man kaum Zeit, die unzähligen witzigen Einfälle der Designer zu bewundern; *H.E.D.Z.* läuft in absolut rasantem Tempo ab, und der Spieler hat alle Hände voll zu tun, um in dem chaotischen Treiben nicht komplett den Überblick zu verlieren. Während man sich mit den Widersachern herumbalgt, muß man

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Unreal	92%
Gex3D	89%
Croc	86%
H.E.D.Z.	80%
Das Fünfte Element	62%

Aufgrund seines außergewöhnlichen Spielprinzips läßt sich *H.E.D.Z.* nur schwer mit anderen Spielen vergleichen. Die Jump&Run-Elemente in freier 3D-Landschaft erinnern noch am ehesten an *Croc* und *Gex*, die in grafischer Hinsicht aber beide die Nase vorn haben. Durch die 3D-Shooter-Einflüsse muß sich *H.E.D.Z.* auch den Vergleich mit der Genre-Referenz *Unreal* gefallen lassen, auch wenn optisch Welten dazwischen liegen. Daß die Kopfjagd trotzdem noch weit über dem Durchschnitt liegt, zeigt sich, wenn man das spieltechnisch ähnliche *Fünfte Element* betrachtet.



Die übertrieben niedliche Optik des Kinderlevels wirkt auf Dauer etwas penetrant.

TESTCENTER H.E.D.Z.

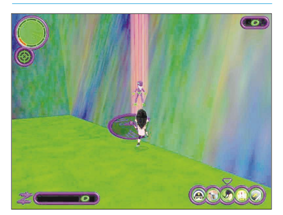
PRO & CONTRA



+ Innovative Genre-Mixtur aus Action, Jump&Run und leichten Strategie-Elementen



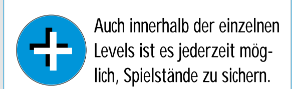
+ Sehr große Spielwelten und abwechslungsreiches Leveldesign



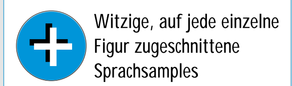
+ Rasantes Gameplay mit angenehm hohem Schwierigkeitsgrad



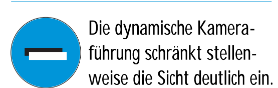
+ Sehr große Auswahl an Spielfiguren, die alle über unterschiedliche Eigenschaften verfügen



+ Auch innerhalb der einzelnen Levels ist es jederzeit möglich, Spielstände zu sichern.



+ Witzige, auf jede einzelne Figur zugeschnittene Sprachsamples



– Die dynamische Kameraführung schränkt stellenweise die Sicht deutlich ein.

– Die Steuerung reagiert besonders bei Sprüngen teilweise ungenau.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo [1]	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo [2]	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar Flüssig
Spielbar Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 1280X1024

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo [1]	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo [2]	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar Flüssig
Spielbar Geht nicht

ALLGEMEINES

Anzahl der Spielwelten:
8 verschiedene, themenbezogene Szenarien

Anzahl der Levels:
24

Anzahl der Spielfiguren:
225, die nach und nach freigeschaltet werden

Speichermöglichkeit:
Jederzeit

Schwierigkeitsstufen:
3 (niedrig, mittel, schwer)

Installation:
Wahlweise 30, 75 oder 190 MB

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM

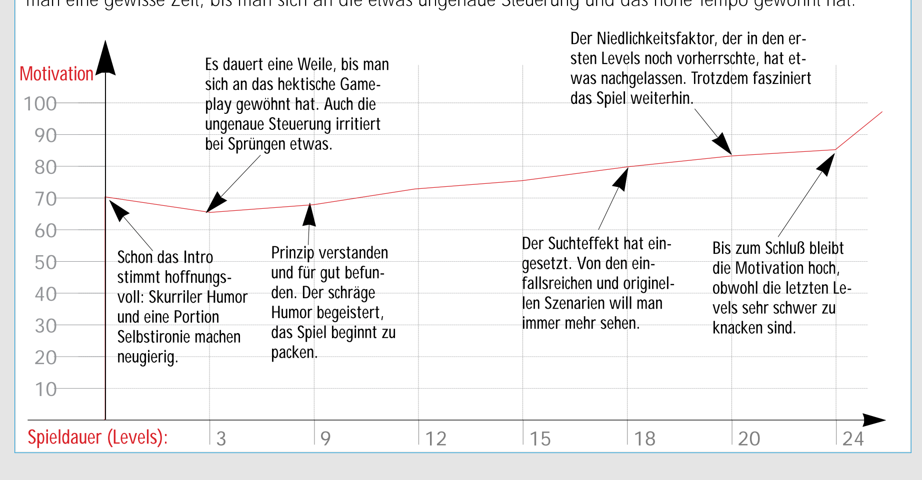
Ladezeiten mit 30 MB
Gut

Ladezeiten mit 75 MB
Sehr gut

Ladezeiten mit 190 MB
Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Aufgrund der unverbrauchten Spielidee kann *H.E.D.Z.* von der ersten Minute an faszinieren. Allerdings braucht man eine gewisse Zeit, bis man sich an die etwas ungenaue Steuerung und das hohe Tempo gewöhnt hat.



nämlich noch den Ausgang des jeweiligen Levels finden, was u. a. halsbrecherische Kletterpartien auf Kisten, Fässern und Mauervorsprüngen mit sich bringt. Man muß Aufzüge in Gang setzen, Schalter umlegen, über Rampen und Abhänge springen, Schlüssel und Power-Ups finden und, und, und. Spätestens wenn dann noch drei Feinde gleichzeitig auf einen einstürmen, artet das Ganze in pure Hektik aus. Andererseits macht gerade das den Reiz des Spiels aus: *H.E.D.Z.* vereinigt so viele verschiedene Genres in sich, daß man gar nicht weiß, in welche Schublade man es denn nun stecken soll. Die Jump&Run- und Action-Elemente sind auf den ersten Blick zu erkennen. Ein erfolgreicher Kopfgeldjäger benötigt zusätzlich aber auch noch eine ganze Menge taktisches Geschick. Die verschiedenen Welten stellen unterschiedliche Ansprüche an den Spieler, der das bei der Auswahl seiner Figuren auch dringend beachten sollte. In einigen Szenarien, die in einer typischen amerikanischen Großstadt spielen, sollte man sich beispielsweise am besten mit flugtauglichen Einheiten wie dem Ballonkopf oder Cpt. Rednose (der heißt wirklich so) in seinem Mini-Kampfjet ausrüsten. In den Dschungel-Levels dagegen haben solche Hobbyflieger nichts zu suchen. Hier ist es sinnvoller, sich mit bewaffneten Hedz einzudecken, die gut und schnell zu Fuß vorankommen. Weiterhin sollte man grundsätzlich den Sanitäter im Team haben. Dieser extrem nützliche Kopffüßler kann zwar weder schießen noch auf andere Art angreifen, dafür heilt er in akuten Notsituationen die Kollegen.

So weit, so genial. *H.E.D.Z.* verfügt über eine Grundidee, die so simpel ist, daß man sich unweigerlich fragt, warum da nicht schon früher einer draufgekommen ist. Gleichzeitig ist das einfache Spielprinzip so süchtigmachend, daß man schon nach kurzer Zeit gar nicht mehr aufhören möchte; frei nach dem Motto: „DEN einen Level schaff' ich noch, dann ist aber endgültig Schluß."

Harald Wagner ■



Elvis greift einen Gegner an, indem er mit Platten nach ihm wirft. Zu kuriosen Auseinandersetzungen kommt es in H.E.D.Z. zuhauf.


Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die bereits eroberten Köpfe und am...


...unteren Bildrand die fünf aktuell einsetzbaren Heads.



Leider verloren... Die eigenen Hedz sind aufgebraucht; wegen Geldmangels kann auf die Reserve nicht zurückgegriffen werden. Der Alien kann ungehindert entwischen.

STATEMENT

Manchmal sind die einfachen Ideen die besten. *H.E.D.Z.* verzichtet weitgehend auf Bombastgrafik und Effekt-Overkill, sondern konzentriert sich auf das originelle Grundprinzip und schnelles, innovatives Gameplay – mit Erfolg. Die verschiedenen Szenarien sind abwechslungsreich und durchweg unterhaltsam, die Auseinandersetzungen zwischen den Hedz sorgen immer wieder für Erheiterung. Von solchen unverbrauchten Spielideen könnte die Software-Industrie deutlich mehr gebrauchen.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 98	Internet	16
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 190 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

3D-Action

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	75%
Multiplayer	80%
Spielspaß	80%

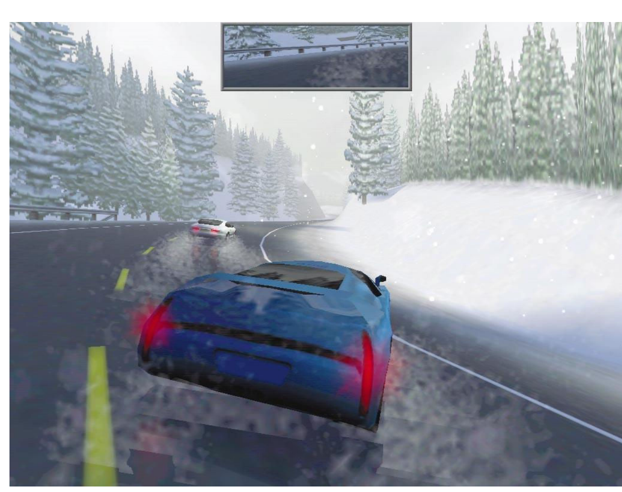
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	VIS Interactive
Preis	ca. DM 80,-

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Der Bulle und



Die heißen Duelle mit der Polizei zählen zu den packendsten Features von Need for Speed 3 und sind vor allem im Netzwerk ungeschlagen.



Im dichten Schneetreiben gerät selbst das beste Fahrwerk ins Schwimmen und sorgt für erhöhten Nervenkitzel bei Hochgeschwindigkeitsfahrten.

Auf dem Highway ist mächtig die Hölle los: Gut gegen Böse, Bulle gegen Bleifuß – der jüngste Need for Speed-Sproß bietet so gut wie alles, was man sich als Raser wünschen kann. Schnittige Schlitten, opulente Optik und ein feines Fahrgefühl setzen Hot Pursuit auf Anhieb an die Spitze der Action-Raser.

Die Zeit ist reif für neue Spielmodi – glücklicherweise hat Electronic Arts das erkannt. Natürlich ist es nett, ein paar Runden gegen ätzend geschickte Computergegner zu fahren, doch ein Kofferraum voll zusätzlicher Motivation war eigentlich längst überfällig. Als vor rund einem Jahr die PlayStation-Version von *Need for Speed: Hot Pursuit* erschien, guckten die PC-Besitzer noch neidisch auf die Konsoleros, da die Spielbarkeit und der packende Verfolgungs-Modus mit den hartnäckigen Polizisten für Verzückung sorgten. Mit dem Erscheinen der PC-Version sieht die Sache anders aus: Das Warten hat sich gelohnt, EA hat aus der reinen Umsetzung beinahe schon ein neues Spiel gemacht. Eine deutliche bessere Grafik, erweiterte Spielmodi und ein für die *Need for Speed*-Serie bislang einmaliges Fahrgefühl sorgen für hämisches Grinsen bei den Intel-Jüngern. Abgesehen von den für sich betrachtet schon überraschend unterhaltsamen Normalo-Szenarios wie Einzelrennen oder Meisterschaft sorgt vor allem der fast schon als genial zu bezeichnende Pursuit-Modus für verschämten Kolbenfraß bei den Konkurrenten.

Ohne Gummi geht nix

Need for Speed ist keine beinharte Simulation à la *Grand Prix Legends*, sondern eine Kombination aus sündteuren Supersportwagen der Güteklasse Ferrari, Lamborghini oder Jaguar und traumhaften Strecken, die einfach zu hemmungslosen Geschwindigkeitsorgien gemäß des Films *Auf dem Highway ist die Hölle los* oder der klassischen Verfolgungsjagd in *Blues Brothers* einladen. War das Fahrverhalten im ersten Teil des





das Rädchen

EA-Megasellers zwar simpel, aber spannend, vermurksten die Designer im Nachfolger so gut wie alle Tugenden und hatten somit einiges gutzumachen. Gesagt, getan! Die Edelgeschosse vom Typ Cevrolet Corvette, Ferrari F355 F1 Spider oder Mercedes CLK-GTR reagieren nunmehr deutlicher auf Ihre Lenkaktionen, wackeln mehr mit den Heck als Marylin Monroe in *Some like it hot* und erzeugen mit einem Brachialstart mehr Gummiabrieb als Dolly Buster in einem ihrer Schmuddelfilme. Obwohl die PS-Protze keineswegs ADAC-konform agieren, fühlt der Spieler sich wie ein Testpilot mit Schutzengel, darf also dem superben Gefühl der EA-Designer vertrauen, die den leicht zugänglichen Spielspaß mit einem Hauch Realismus würzen. Schlicht und ergreifend bolzen Sie mit den Nobelgeschossen locker um die fiesen Kurven, ziehen notfalls kurz die Handbremse und versuchen, das ausbrechende Hinterteil wieder in den Griff zu kriegen. Wenn prasselnder Regen nicht nur die Windschutzscheibe mit herrlich animierten Tropfen verschmiert, fühlen sich die Strecken tatsächlich glitschiger an als ein Stück



Hoppla, Gegenverkehr: Andere Verkehrsteilnehmer finden Ihre Kamikaze-Aktionen wenig witzig und blenden erbost auf.

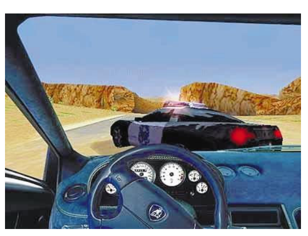
Seife im Duschblock von Alcatraz. Die Steuerung ist mit Keyboard, Joystick und Lenkrad exakter als je zuvor und macht einfach Spaß.

Immer wieder sonntags...

Daß der optisch wie spielerisch minderbemittelte Vorgänger *Need for Speed 2* nicht gerade das Rote vom Rücklicht war, haben auch die Designer erkannt und zuerst mal kräftig was fürs Auge getan. Die brandneue Grafik-Engine brillierte auf allen getesteten Grafikkarten vor allem mit vielen kleinen Spezialeffekten wie wirbelndem Laub, spritziger Gischt oder quälendem Qualm, der bei Tempo 300 unvorteilhaft die Sicht nimmt. Sehr gut simuliert die Optikmaschine auch das Rütteln, wenn Sie mit Ihrem tiefergelegten Nobelhobel über Holzbohlen oder Wüstenschlaglöcher rattern. Die Lichteffekte von Streckenbeleuchtung und Fernlicht sind ebenfalls hübsch anzusehen, genau wie die Bremslichter, die Spiegelungen der Umgebung auf dem handgewachsten



Die Partikeleffekte wie aufwirbelndes Laub oder Staub sind bislang unerreicht.



Die knallharten Polizeiwagen sind auch für Profiraser eine deftige Herausforderung.



Die beispielhafte 3D-Engine ermöglicht solch realistische Nachtfahrten und enthält zusätzliche viele weitere Lichteffekte, die ihresgleichen suchen.

IM VERGLEICH

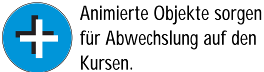
Spiel	Wertung
Need for Speed 3	89%
Have a N.I.C.E. Day	84%
Bleifuß 2	84%
Need for Speed 2	66%
Speed Haste	60%

Besser geht's kaum: Selbst das vorwitzige *Have a N.I.C.E. Day* kann weder gegen die Grafik noch den Spielwitz von *Need for Speed 3* ankommen. *Bleifuß 2* ist zwar eine reizvolle Alternative, doch im Arcade-Bereich hat EA erneut ganz klar die Gunst auf seiner Seite. Doch auch der Spielegigant hat Dreck am Stecken: *Need for Speed 2* (inklusive *Special Edition*) und *Speed Haste* sind zwei magere Plattfüße mit Ambitionen, aber ohne Durchsetzungsvermögen.

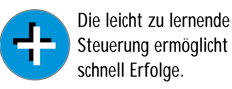
TESTCENTER — Need for Speed 3: Hot Pursuit

PRO & CONTRA

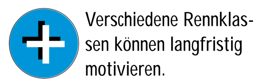




Animierte Objekte sorgen für Abwechslung auf den Kursen.



Die leicht zu lernende Steuerung ermöglicht schnell Erfolge.

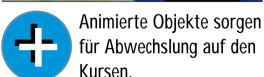


Verschiedene Rennklassen können langfristig motivieren.

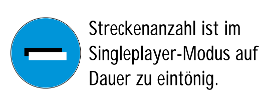


Der Pursuit-Modus stellt alle Konkurrenten in den Schatten.

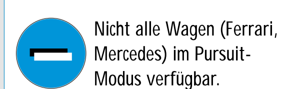




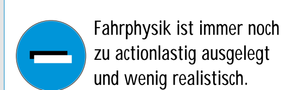
Animierte Objekte sorgen für Abwechslung auf den Kursen.



Streckenanzahl ist im Singleplayer-Modus auf Dauer zu eintönig.

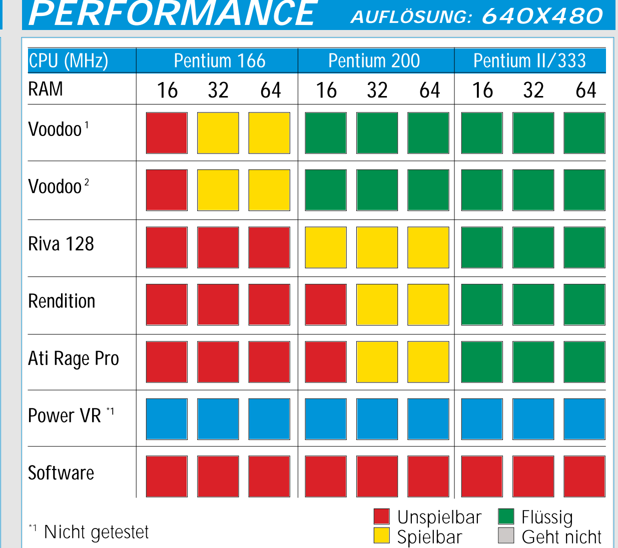


Nicht alle Wagen (Ferrari, Mercedes) im Pursuit-Modus verfügbar.



Fahrphysik ist immer noch zu actionlastig ausgelegt und wenig realistisch.

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480



CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo [1]	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo [2]	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR *1	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Nicht getestet

Legende: Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo [1]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Voodoo [2]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar
Rendition	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Power VR *1	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Nicht getestet

Legende: Unspielbar · Flüssig · Spielbar · Geht nicht

FEATURES

Anzahl Strecken:
4 Grundkurse
4 Variationen
1 Bonusstrecke

Anzahl Computergegner:
Mehrere Wagenklassen
Justierbarer Gegenverkehr

Singleplayer-Spielmodi:
Einzelrennen
Turnier
Knockout
Zeitfahren
Pursuit

Multiplayer-Spielmodi:
Einzelrennen
Turnier
Knockout
Zeitfahren
Pursuit

CD-ROMs je Multiplayer-Spiel:
1 CD-ROM für bis zu acht Spieler

Schwierigkeitsstufen:
Zwei Stufen + verschiedene Fahrzeugklassen als Gegner

Speicherfunktion:
Nach jedem Rennen

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM-Laufwerk

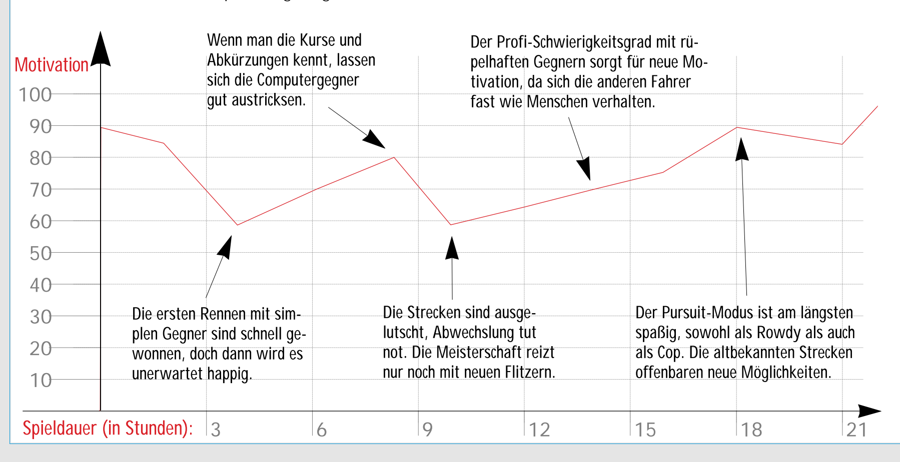
Ladezeiten mit 80 MB
Gut

Ladezeiten mit 110 MB
Sehr gut

Ladezeiten mit 260 MB
Sehr gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Mit Gegnern auf einfacher KI-Stufe sind die ersten Rennen bald gewonnen, doch schon der Knockout-Modus kann Frust verursachen. Für Entspannung sorgt immer wieder der Pursuit-Modus, der mehr Gaudi als Ernst darstellt.







Die knüppelharten Bohlen der Holzbrücke rütteln Ihren Wagen kräftig durch und erschweren dadurch die Sicht auf den weiteren Streckenverlauf.



Need for Speed 3 bietet alles: superbe Optik, zahlreiche Spezialeffekte und animierte Objekte am Wegesrand.

Lack der Edelkarossen („Environment Mapping") oder das dezent eingesetzte farbige Licht auf den modifizierten Strecken. Neben den vier Grundkursen stehen vier weitere Varianten sowie ein Bonuskurs zur Auswahl, die sich im Vergleich zur PlayStation-Version aber gewaltig gemausert haben. Nicht nur, daß die PC-Elaborate um mindestens zwei Zylinder besser aussehen, sondern es gibt sogar noch eine Menge zusätzlicher Abkürzungen, Sprungschanzen und Verstecke, die vor allem im Pursuit-Modus zur Geltung kommen. Sie können sich bei Bedarf alle Rennvarianten mit Regen, Schnee, Beschädigungen am Vehikel oder reaktionsarmen Sonntagsfahrern zusätzlich erschweren.

STATEMENT

Warum nur verspüre ich seit der ersten Preview-Version so ein verräterisches Zucken im rechten Fuß? Liegt es an der superben 3D-Grafik oder an den Testosteron-schwangeren Supersportwagen? Sind es die quietschfidelen Strecken oder der anarchistische Pursuit-Modus? Wahrscheinlich ist es die lockere Mischung aus Ernst und Gaudi, die Blitzlicht-Frevler ebenso fasziniert wie Neureiche das schwarze Pferdchen auf italienisch-gelbem Grund. Die genialen Duelle mit der Polizei sind die beste Erfindung seit der Verwendung leichtbekleideter Blondinen auf Autozubehör-Katalogen, abgesehen vom unerreichten Mehrspieler-Modus. *Need for Speed 3* ist immer noch keine richtige Simulation, doch wen stört's, wenn der Tritt aufs CLK-Gaspedal genauso beglückt wie das Finden eines Parkplatzes in der Nürnberger Fußgängerzone?

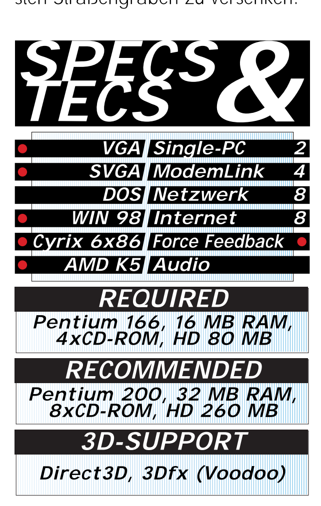
Alarm für Cobra-11

Einzelrennen, das Turnier mit Rennen über alle acht Strecken und der Knockout-Modus, bei dem Sie nie Letzter werden dürfen, sind prinzipiell aus den Vorgängern und anderen Rennspielen bekannt. Obwohl auch hier Möglichkeiten wie Regenrennen oder dichter Gegenverkehr von Sonntagsfahrern für Abwechslung sorgen, ist der größte Anreiz die „Pursuit" genannte Verfolgungs-Variante. Hier haben Schmalspur-Schumis und potentielle Polizisten den gleichen Spaßfaktor: Wenn Sie statt Cinquecento Sporting mal auf Lamborghini Countach Bock haben und an Tempobegrenzungsschildern bevorzugt Ihren Hund das Beinchen heben lassen, dann sind Sie in der Rolle des Gejagten generell der Richtige. Aber auch ohne auf Innenminister Kanthers kauzigen Pfaden zu wandeln, hat die Rolle des grantigen Gesetzeshüters ihre Reize. Stellen Sie sich vor, die Farbe Grün ist für Sie so schlimm wie eine überraschende Bremsung David Coulthards für „uns Schumi", dann macht es gleich doppelt soviel Spaß, eben diesen Wagen über einen der Kurse zu hetzen. Während Sie als vogelfreier Flitzer die Streifenwagen-Siegfrieds mit frechen Hupereien verhohnepipeln dürfen, schalten die Highway-Hüter kurzerhand die schmetternde Sirene ein, klemmen sich hinter den nächsten Raser und jagen ihn bis aufs Motoröl. Untermalt wird die kurzweilige Hatz mit markigen Sprüchen wie „Hier Wagen 22. Verfolge grünen Ferrari." Der Computer-Cop meldet dann ein zackiges „Hier Wagen 23. Beteilige mich an Verfolgung des grünen Ferrari." Das Schöne daran: Auch der Verfolgte kann den Polizeifunk abhören und sich an Meldungen der Kategorie „Hier Wagen 22. Der Verfolgte ist mir entkommen." ergötzen. Nagelbretter, im richtigen Moment gelegt, sorgen für Partystimmung bei den Ordnungshütern und für Frust bei den Verkehrsrowdys, doch eine erfolgreich umfahrene Polizeisperre läßt wohlige Hochgefühle aufkommen.

Randgruppen

Electronic Arts hat sich merklich Mühe bei der Künstlichen Intelligenz gegeben, damit die Computergegner sowohl Einsteiger als auch Profis fühlbar fordern. Je nach Schwierigkeitsgrad sind die Kontrahenten entweder lästige Hindernisse oder eklige *Mad Max*-Monster, die offenbar Spaß daran haben, den Spieler im nächstbesten Straßengraben zu versenken. Obwohl stellenweise die anderen Wagen zu schweben scheinen, stört dies nicht den positiven Gesamteindruck, der *Hot Pursuit* zu einer gelungenen Mischung aus Actionfilm und Rennspiel werden läßt. Auch in puncto Akustik hat sich EA nicht lumpen lassen und neben der beispielhaften Sprachausgabe satte Motorensounds sowie rockiges und Techno-mäßiges Liedgut auf den Silberling gepreßt. Das im Mehrspieler-Modus enorm spaßige Verfolgungsspielchen mit Räuber und Gendarm auf Speed gewinnt mit mehreren menschlichen Teilnehmern deutlich an Faszination und setzt sich in dieser Disziplin klar an die Spitze aller derzeit erhältlichen Rennspiele. Auch der Splitscreen-Modus an einem PC ist packend genug, um zwei Oktanfreaks für längere Zeit vor den Monitor zu bannen. Wenn irgendwann Drehzahlnotstand herrschen sollte, dürfte EA bereits weitere Wagen auf der hauseigenen Website zum Download angeboten haben.

Florian Stangl ■



RANKING

Rennspiel	
Grafik	88%
Sound	90%
Handling	83%
Multiplayer	95%
Spielspaß	89%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 90,-

Reah



Nicht nur die blaugewandeten Geister sehen aus wie Autoschieber...

Nach *Atlantis* und *Riven* hätte man hoffen können, daß dem Genre eine Frischzellenkur verpaßt würde. Aber weit gefehlt: Project 2 hat den definitiven *Myst*-Klon entwickelt, der neben fotorealistischer Grafik und Live-Schauspielern sogar die obligatorische Sphärenmusik bietet. In diesem Adventure ist es ein Journalist, der durch ein sagenumwobenes Tor in eine andere Dimension reist. Dort sieht es zwar aus wie in der Sahara, aber nachdem dem Spieler die Lösung des ersten Rätsels gelungen ist, darf er eine orientalisch anmutende Stadt betreten. Hier tanzen die Staubkörner, und es tobt der Wüstenwind. Zunächst ist die Verständigung mit den muffeligen Einheimischen ein Problem. Aber nachdem der Spieler das sogenannte Brunnenrätsel gelöst hat, versteht man plötzlich das Gefasel der Stadtbewohner und darf sich den 99 weiteren Rätseln widmen...
Die Freundinnen und Freunde schwieriger Klang-Rätsel und geduldstrapazierender Puzzles werden ihre helle Freude daran haben, daß ihre Kombinationsgabe hier so richtig gefordert wird: Symbolreihen wollen ergänzt, Gongs müssen in der richtigen Reihenfolge angeschlagen und Konsolen-Codes sollen ermittelt werden. Dabei ist das Menüfeld übersichtlich, die Steuerung kinderleicht, und man kommt rasch vorwärts. Allerdings auch nur dann, wenn man ein Händchen für das Rumhantieren an Tierschädeln und Gashähnen hat. Wem das alles zu altbacken ist, der bleibe besser in unserer Dimension: Mehr los ist hier allemal.

(hw) ■

RANKING

Spielspaß	57%

INFO

Project 2, Adventure, ca. DM 80,-

iF/A 18 E



Gewöhnungssache: die Bodenobjekte bestehen aus kahlen Flächen.

„Geschwindigkeit vor Grafik" ist eine Maxime, der sich viel zu wenige Softwarehersteller beugen. Mit *iF/A18 E Carrier Strike Fighter* zeigt Interactive Magic, wie wichtig eine schnelle Darstellung sein kann. Präzise wie selten zuvor läßt sich der Militärjet fliegen und vermittelt dabei ein sehr gutes Fluggefühl. In Bodennähe sollte man sich mit der F-18 allerdings nicht wagen, da die schlichte Grafik keinerlei Gefühl für die Flughöhe vermitteln kann. Die besondere Herausforderung des Programms liegt in der Tatsache, daß man ausschließlich auf einem Flugzeugträger stationiert ist. Wer bei Seitenwind und mit beschädigtem Flugzeug eine Landung schafft, darf sich getrost zu den Könnern zählen. Die individuell generierten Missionen sind ausreichend abwechslungsreich, die fehlenden Nachbesprechungen und gelegentlichen Programmabstürze trüben den Spielspaß aber erheblich. Leider hat Interactive Magic nur dem Fluggefühl die notwendige Aufmerksamkeit geschenkt, der Spielspaß blieb größtenteils unbeachtet. So fehlt der dynamischen Kampagne jede Art von Hintergrundgeschichte, ein Storymodus ist ebenfalls nicht enthalten. Die Motivation ergibt sich damit ausschließlich aus dem hohen Realitätsrealismus und dem damit verbundenen Schwierigkeitsgrad. Wie geschaffen für Hobbypiloten. Für Spieler ist *iF/A-18E Carrier Strike Fighter* aber nur eine von vielen Hardcore-Simulationen.

(hw) ■

RANKING

Spielspaß	62%

INFO

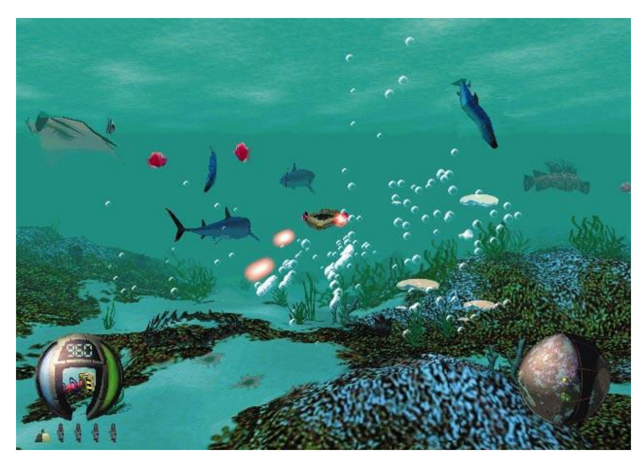
Interactive Magic, Flugsimulation, ca. DM 100,-



V2000

Weltenbummler

Wer sich schon längere Zeit mit Computerspielen beschäftigt, wird sich bestimmt an Virus von David Braben erinnern. Mit V2000 kommt jetzt ein zeitgemäßer Nachfolger auf den Markt, der die Herzen der Fangemeinde wieder höher schlagen lassen soll. Ob das gelingt?



V2000 bietet sehenswerte Spielumgebungen. Hier sehen Sie eine Unterwasser-Welt, die gespickt ist mit farbenfrohen Meereslebewesen.

Die Hintergrundgeschichte im Schnelldurchlauf: Eine Horde Aliens ist auf der verzweifelten Suche nach einer neuen Heimat. Da es sich aber bei Außerirdischen generell um feindselige Gesellen handelt, verbreiten sie einen tödlichen Virus, der alle anderen Lebenwesen über den Jordan schickt. Der Spieler hat nun drei Aufgaben: Die Invasoren zurücktreiben, den Virus vernichten und die hilfesuchenden Bewohner der insgesamt 40 Planeten in Sicherheit bringen. Um diese Ziele zu erreichen, steht ein bewaffneter Raumjäger zur Verfügung, der im Laufe des Spiels mit reichlich vorhandenen Extras aufgerüstet werden kann – vom Maschinengewehr bis zur Laserkanone, insgesamt 24 verschiedene Waffen verstecken sich teilweise an den unmöglichsten Stellen. Da *V2000* nicht-linear gespielt wird, kann es durchaus vorkommen, daß man sich an einem bestimmten Level die Zähne ausbeißt. In diesem Fall kann durch die Dimensionstore eine bereits abgeschlossene Welt besucht und nach übersehenen Upgrades durchstöbert werden.

Mit purer Zerstörungswut kommt man aber bei *V2000* nicht weit. Sollten die Aliens zum Beispiel alle Bewohner einer Welt mit dem Virus infiziert haben, so gilt die Mission als gescheitert. Aus diesem Grund muß stets abgewägt werden, ob sich die niedlichen Ureinwohner in direkter Gefahr befinden oder nicht. Um sicherzugehen, sollte man sie zunächst retten und zum eigenen Stützpunkt fliegen, bevor mit der Offensive begonnen wird. Das hat einen weiteren Vorteil: Die emsigen Arbeiter entwickeln in der Basis neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die dem Spieler später im Kampf gegen die Widersacher zur Verfügung stehen. Aber auch hier muß mit Köpfchen vorgegangen werden: In einer Welt befinden sich zum Beispiel Flußkrebs-ähnliche Aliens in einem reißenden Gewässer. Die Gegner in ihrer natürlichen Umgebung zu bekämpfen, ist zwar schaffbar, aber dennoch nahezu unmöglich. Clevere Spieler zerstören daher den Staudamm, lassen das Flußbett leerlaufen und nehmen dann die Außerirdischen unter Beschuß. Durch Szenen wie diese unterscheidet sich *V2000* angenehm von üblichen Ballerorgien.

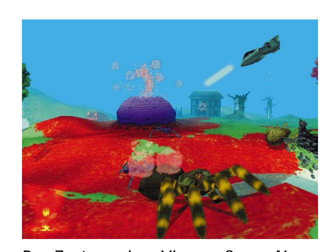
Oliver Menne ■

STATEMENT

Die Rechnung geht anscheinend auf: Die Mischung aus purer Action und taktischen Überlegungen macht sowohl kurz- als auch langfristig Spaß, selbst wenn die Steuerung ein wenig genauer und die Kameraführung präziser hätte ausfallen können. Ohne diese beiden Kritikpunkte wäre durchaus eine höhere Wertung möglich gewesen. So handelt es sich bei *V2000* aber leider „nur" um ein kurzweiliges Spiel, das man immer wieder gerne einlegt, um sich an der intelligenten Spielidee und dem durchdachten Gameplay zu erfreuen.



Die Bewohner entwickeln fleißig neue Waffensysteme. Momentan liegt die Basis aber unter Beschuß.



Das Zentrum eines Virus muß zum Abschluß eines Levels vernichtet werden. Es öffnet gleichzeitig das Dimensionstor.



Libellen greifen ein Dorf an. Die Ureinwohner müssen nun schnell gerettet werden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	3
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 10 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

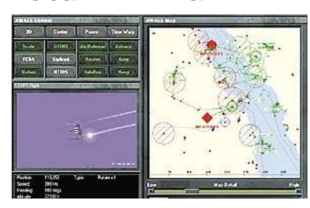
RANKING

Action

Grafik	69%
Sound	70%
Handling	70%
Multiplayer	80%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Grolier
Preis	ca. DM 80,-

Total Air War



In diesem Fenster plant man die Einsätze der gesamten Luftstreitkräfte.

DIDs *Total Air War* gestattet einen völlig neuen Zugang zu den Themen Flugsimulation und Luftkrieg. Statt wie üblich in vorgefertigten oder dynamisch errechneten Missionen den Erfolg als Kampfpilot erzwingen zu müssen, plant man in *TAW* die Einsätze selbst. Als „Spielwiese" dient ein komplettes Krisengebiet, in dem ein vorgegebener Prozentsatz strategisch wichtiger Ziele zu zerstören ist. Da Versorgungslinien, politische Zusammenhänge und die eigenen Ressourcen zu beachten sind, müssen viele Missionen gleichzeitig entworfen werden. DIDs Flugsimulation *F-22 ADF* ist (technisch komplett, aber ohne Kampagnen) enthalten, so daß man einige Einsätze selbst fliegen kann. Die Berechnung der übrigen Flüge übernimmt der Computer. Es ist nicht notwendig, in jeder Mission erfolgreich zu sein – das vorgegebene Strategieziel muß lediglich in einer bestimmten Zeitspanne erreicht werden. Damit erweist sich *TAW* als komplexes und schwieriges Echtzeit-Strategiespiel, das den Spieler die Schwierigkeit des Luftkriegs erahnen läßt. Bei über 100 Flugzeugen im gleichen Luftraum verliert man schnell die Übersicht, wofür in erster Linie die spröde Oberfläche des Programms sorgt. Dennoch erzeugt die Kombination aus Flugsimulation und Strategiespiel eine Menge Spannung, schließlich hat man die Aufgabe, ganze Kriege zu gewinnen. Die Qualität der Missionen übertrifft dabei die der meisten Konkurrenzprodukte, auch das eigentlich zugrundeliegende *F-22 ADF* kann kaum Besseres bieten. (hw) ■

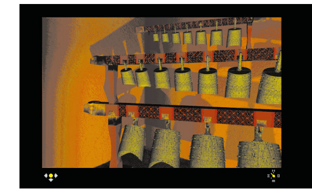
RANKING

Spielspaß 87%

INFO

Infogrames, Flugsimulation,
Preis: ca. DM 70,-

Qin



Klangspiele sind seit Myst sehr beliebt, erfordern aber eine Menge Geduld.

Nach über zwei Jahren kommt *Qin* auch auf den deutschen Markt, der aber keineswegs darauf gewartet hat. Denn dieses Adventure im *Myst*-Outfit wirkte schon damals recht veraltet. Hier können Sie einen Archäologen aus der Ich-Perspektive durch völlig menschenleere Landschaften lenken, um verschiedenartige Rätsel zu lösen. Einmal müssen Sie gleichklingende Glöckchen in der richtigen Reihenfolge anschlagen. Ein anderes Mal ist es Ihre Aufgabe, alte chinesische Schriftzeichen in ein Boot zu packen, woraufhin eines der Zeichen zu Gold wird. Allerdings kann man mit solchen Mätzchen heutzutage nicht einmal mehr tibetanische Bergbauern überraschen. Der Knackpunkt ist, daß sich der Hersteller Time Warner auf Infotainment spezialisiert hat, so daß in einer integrierten Datenbank tüchtig Wissen über die Epoche der chinesischen Qin-Dynastie vermittelt wird. Nun mag sich aber kein Adventure-Fan gerne durch zig Textseiten kämpfen.
Grafisch kann das Spiel noch weniger überzeugen: Per Mausklick gelangen Sie von einem ins nächste fotoähnliche Bild. Animationen sind äußerst rar und wenig überzeugend, so daß etwa fließendes Wasser am ehesten knittriger Cellophan-Folie gleicht. Überhaupt läßt die Grafik nur 256 Farben bei einer Auflösung von 640x480 zu. Nur wenig spektakulärer ist die Soundausgabe: Läppische Hintergrundgeräusche und ostasiatische Volksmusik strapazieren enorm die Gähnmuskeln. *Qin* wirkt so, als habe es jemand bei archäologischen Ausgrabungen im Spiele-Archiv gefunden. (tb) ■

RANKING

Spielspaß 28%

INFO

Navigo, Adventure,
Preis: ca. DM 90,-

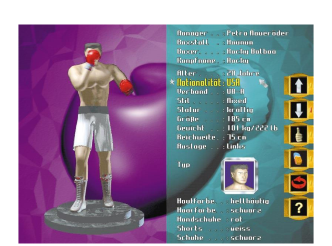
Sports TV: Boxing

Zähes Ringen

Rocky Balboa hat's vorgemacht: Man muß nur lange genug im Schlachthof auf Schweinebauchhälften eintrommeln, und schon rückt der Weltmeistertitel im Schwergewicht in greifbare Nähe. Etwas seriöser geht's da schon in Sports TV: Boxing zu, der Management-Simulation rund um den Boxsport von Silver Style Entertainment (Der Produzent).

Je nach Modus trainieren und vermarkten Sie bis zu drei (Nachwuchs-)Boxer, die sich bis in die vordersten Weltranglisten-Regionen hochprügeln. Wenn Sie nicht gerade einen Superstar wie Evander Holyshield oder Lennox Levish betreuen, dürfen Sie einen Boxer nach Maß (Statur, Charakter, Stiefelfarbe etc.) kreieren; wie in einem Rollenspiel werden außerdem Punkte auf Attribute wie Psyche oder Schlagkraft verteilt. Ihre anfangs wichtigste Aufgabe: Das Austüfteln eines Trainingsprogramms, das für mehrere Wochen und Monate im voraus festgelegt wird und maximal drei Übungen pro Tag enthält, die sich beispielsweise auf Technik oder Ausdauer auswirken. Auch wenn das Programm in Spiel-Tage eingeteilt ist, hangelt man sich in der Praxis von einem Wettkampf-Termin zum anderen. Damit nicht schon nach ein bis zwei Spieljahren der finanzielle Knock-Out droht, sollten Sie zunächst einen dicken Kredit bei der Bank aufnehmen und regelmäßig im Wettbüro aufkreuzen. Abhängig davon, ob Sie einen höherrangigen Boxer herausfordern oder Ihrerseits herausgefordert werden, bestimmen Sie den Verkaufspreis der Eintrittskarten, wählen die Sportarena, kümmern sich um die Sicherheitsvorkehrungen, verpflichten einen renommierten Ringsprecher und plazieren genügend Promis am Ring – das sorgt für gute Stimmung im Saal. Zu den sporadischen Tätigkeiten gehört das Anpassen der Gehälter, die Investition in Immobilien und Aktien sowie das Anmieten von Trainingshallen in fünf Ausbaustufen. Abgesehen von ausgewechselten Hintergrundbildern hat dies in erster Linie zur Konsequenz, daß zusätzliche Abteilungen wie Sauna, Arzt/Masseur oder Trainingslager angewählt werden können. Ernährungspläne, Doping und Parties nach gewonnenen Kämpfen sind erst im fortgeschrittenen Stadium von Belang. Mit der Zeit steigen nicht nur die Sponsoren-Gelder und die Gagen eines Schützlings, sondern auch seine Ansprüche: Er will einen schicken Umhang, eine eigens komponierte Wettkampfmusik oder einen Leibwächter. Wer möchte, darf die Boxkämpfe in Form 3Dfx-beschleunigter Sequenzen selbst bestreiten: Durch Anklicken von Icons grölen Sie den Polygon-Hünen Kommandos wie „Upper-Cut", „Meid ihn" oder „Auf den Körper" in den Ring. In den Pausen verarzten Sie den übel zugerichteten Kämpfer, päppeln ihn per Wasserflasche auf und besprechen die weitere Taktik. Wertungs-Punkte haben die Entwickler leichtfertig durch eine stellenweise etwas zu umständliche Steuerung, die schlichten Zwischensequenzen, die monotone Sprachausgabe und den eklatanten Mangel an aussagekräftigen Statistiken verschenkt. Der optionale „Adventure-Modus" verpaßt dem ansonsten recht linearen Spiel zumindest eine gefühlsduselige Rahmenhandlung und verlangt Ihnen gelegentliche Multiple-Choice-Entscheidungen ab. Wer „Goethes Faust" immer noch für eine besonders hinterhältige Gerade hält, wird in einer textlastigen Enzyklopädie über Regeln, Stars und Geschichte des Box-Sports aufgeklärt.

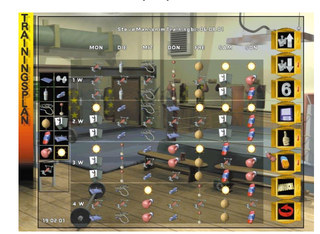
Petra Maueröder ■



Links- oder Rechtsauslage? Beim Start klicken Sie sich einen Boxer zusammen.



Eine derart feudale Halle können Sie sich erst mit einem Top-Sportler leisten.



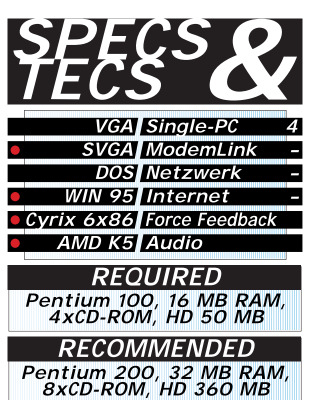
Hanteltraining und Dauerlauf haben auch Auswirkungen auf das Kampfgewicht.



Schnauze voll per Mausklick: Mit den Icons werden Aktionen ausgelöst. Die Statusleiste zeigt: Sean Wheeler ist konditionell nicht mehr der Fitteste.

STATEMENT

Daß der Unterhaltungswert knapp über dem Niveau eines Axel Schulz-Fights rangiert, ist nicht zuletzt auf den Action-Part zurückzuführen: Bei aller unfreiwilligen Komik der Animationen (Redaktions-Kalauer: „Rocky's Horror Picture Show") sorgt der 3D-Schlagabtausch zumindest für etwas Box-Flair. Atmosphärisch kommt wegen der arg leblosen Render-Kulissen aber zu wenig rüber, als daß die Fans von Tiger oder Iron Mike zwangsläufig zuschlagen müßten. Aufgrund der Vielfalt an Spielmodi und der fachkundigen Umsetzung rechne ich *Sports TV: Boxing* gerade noch zu den Halbschwergewichten unter Deutschlands Management-Spielen.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 360 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

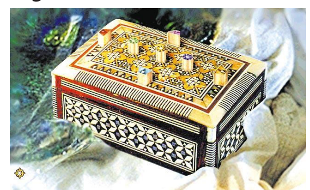
RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	60%
Sound	40%
Handling	75%
Multiplayer	50%
Spielspaß	**62%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Silver Style
Preis	ca. DM 70,-

Byzantine



Wenigstens „schön bunt": die Grafik

In diesem edel verpackten Adventure spielen Sie einen amerikanischen Reporter, der von seinem türkischen Freund nach Istanbul gerufen wird. Kaum angekommen, wird er in einen Mordfall verwickelt, der ihn auf die Spur eines Schmugglerrings bringt. Doch diese Organisation arbeitet nicht mit den üblichen Mitteln, sondern macht sich die neueste Computertechnik zunutze. Ihre Aufgabe ist es, im Cyberspace die Kunstschätze vor dem Zugriff des Gangstersyndikats zu bewahren. Vielleicht gelingt es Ihnen ja auch, den Schurken das Handwerk zu legen?
Byzantine – Tod in Istanbul ist ein Interaktiver Spielfilm, der es gewiß mit *Tex Murphy* aufnehmen könnte, hätten die Entwickler ein paar Kleinigkeiten beherzigt: Zunächst einmal wäre es dem Spiel besser bekommen, wenn statt der unscharfen Video-Grafik eine Technik wie Virtual-Cinema benutzt worden wäre, die ja bereits bei *X-Files – The Game* überzeugen konnte. Dann ist hier eine Bedienung mittels Pfeiltasten angebracht, denn die Maussteuerung läßt den Spieler allzu oft die Orientierung verlieren, und er gelangt nicht an sein Ziel. Schließlich hätten die Produzenten bei der Auswahl der Schauspieler kritischer sein sollen: Viele dieser vermutlichen Laien geben sich alle Mühe, jede Geste ins Maßlose zu übertreiben. Doch man muß dem Spiel zugestehen, daß es historische Fakten unterhaltsam präsentiert und mindestens 30 Stunden lang viele originelle Rätsel bietet. Einige Action-Einlagen tragen zudem zur Spannung bei. (tb) ■

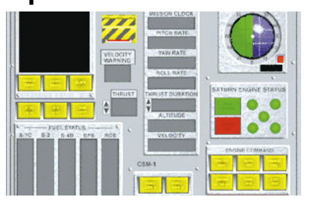


Spielspaß 61%

INFO

Egmont, Adventure,
Preis ca. DM 80,-

Apollo 18



Im Weltraum hört Dich keiner schnarchen.

Wer kommt bloß auf solche Ideen? Apollo 18 ist eine Simulation, in der Sie die Aufgabe haben, die erste bemannte Sonde zum Mond zu steuern. Zunächst muß der Spieler hierzu in einem Eignungstest rund 60 Fragen zum Thema Raumfahrttechnik beantworten. Diese sind so speziell, daß die meisten Spieler schon in der Anfangsphase scheitern dürften. Hat man dies aber wider Erwarten doch geschafft, wird man mit der Ansicht einer graphisch simpel gestalteten Konsole belohnt, die für den Rest des Spiels der einzige Begleiter des hoffnungsvollen Jungastronauten bleibt. Sonst hat das Programm nichts zu bieten – keine zusätzliche Grafik, keine Effekte, von Cutscenes oder ähnlichem ganz zu schweigen. Man bedient nur diese eine Konsole, mit deren Hilfe man Parameter einstellen kann, die hoffentlich akkurat genug sind, um die Raumfähre nicht abstürzen zu lassen. Da auch niemand diese Werte und die speziellen physikalischen Gesetze der Raumfahrt kennen kann, der nicht zufällig einen Onkel bei der NASA hat, wird *Apollo 18* mit einem 200-seitigen, englischen Handbuch ausgeliefert, das man am besten vor Spielstart erstmal auswendig lernen sollte, sonst kann man noch nicht einmal abheben.
Fazit: *Apollo 18* ist eine Simulation mit einem praktisch nicht zu bestehenden Eignungstest, null Grafik und dem Unterhaltungswert des Testbildes im Fernsehen. Wer sich für das Thema interessiert, sollte lieber nachts *Space-Night* sehen, das ist spannender und kostet nichts. (tb) ■

RANKING

Spielspaß 9%

INFO

Project2, Simulation,
Preis ca. DM 70,-

Rainbow Six

Der goldene

Hin und wieder kommt es vor, daß ein Spiel ohne vorhergehenden Rummel veröffentlicht wird und sich aufgrund einer innovativen Spielidee dennoch als Überraschungshit entpuppt. Auch bei Rainbow Six könnte dies der Fall sein: Die Mischung aus Action, Strategie und Simulation wird besonders bei den zahlreichen Commandos-Fans für Begeisterung sorgen.



Haben Sie schon einmal von Redstorm Entertainment gehört? Wahrscheinlich nicht. Das kleine amerikanische Label veröffentlichte bisher nur ein Spiel – das hierzulande eher unbekannte *Politika*. Mit der Veröffentlichung von *Rainbow Six* könnte für die Entwickler die Zeit im Underground nun jedoch endgültig vorbei sein. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy, dem amerikanischen Bestseller-Autoren, der u. a. für den Thriller *Jagd auf Roter Oktober* verantwortlich zeichnete. Interessant ist dabei, daß in diesem Fall erstmals Buch und Film fast zeitgleich veröffentlicht werden und somit als gleichberechtigte Werke gelten können. Da Clancy nicht nur Schriftsteller, sondern auch Kopf von Redstorm Entertainment ist, liegt es auf der Hand, daß *Rainbow Six* mehr bietet als die übliche Zweitvermarktung à la „das Spiel zum Buch zum Film zum Soundtrack". Aus der Romanvorlage wurde die Grundidee und ein Teil der Protagonisten übernommen; die Storyline der einzelnen Missionen entfaltet sich aber ganz anders, so daß für Leser und Nichtleser der Vorlage spieltechnisch Chancengleichheit besteht. *Rainbow Six* ist der Name einer fiktiven internationalen Einsatztruppe, die zur Vereitelung terroristischer Gewaltakte eingesetzt wird. Zu diesem Aufgabenfeld gehören u. a. Entführungen, Geiselnahmen und Bombenattentate. Sie übernehmen das Management dieser Truppe. Im Krisenfall bedeutet dies, daß Sie die Teilnehmer für die jeweilige Mission zusammenstellen, die Ausrüstung bestimmen, die genaue Vorgehensweise vor Ort festlegen und schließlich auch an der geplanten Aktion teilnehmen. Das Resultat läßt sich am ehesten als „*Commandos* mit 3D-Action-Elementen" beschreiben: Nach der theoretischen Planungsphase folgt eine Spielphase im 3D-Shooter-Stil, deren Länge und Schwierigkeitsgrad davon abhängig ist, wie akkurat der Einsatz vorher durchdacht wurde. Dies ist gleichzeitig der innovativste Aspekt von *Rainbow Six*: Obwohl das Prinzip Action mit Taktik-Elementen so neu nicht ist, hat es bisher noch kein Spiel gegeben, in dem dies derart konsequent zu Ende gedacht wurde. Der Strategieteil ist hier mehr als nur ein nettes Feature. Die Taktikphase in *Rainbow Six* ist ebenso wichtig wie der folgende praktische Einsatz, spätestens ab der dritten Mission hängt von einer ausgeklügelten Vorplanung der gesamte Erfolg der Unternehmung ab.

Doch von Anfang an: Jede Mission beginnt mit einem ausführlichen Briefing, in dem genauestens Ausgangssituation und Einsatzauftrag erläutert werden. Meist geht es in den Aufträgen darum, politisch motivierte Geiselnahmen aufzulösen, Bomben zu entschärfen oder von Terroristen in Beschlag genommene öffentliche Gebäude zu „säubern". Die insgesamt 16 Missionen spielen hierbei an so illustren Orten wie der belgischen Botschaft, einer Öl-



Schuß

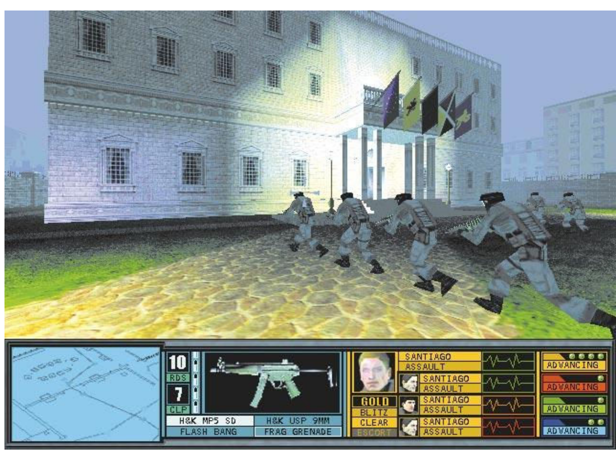
bohrinsel, einer kleinen Ortschaft in Afrika oder einem typisch amerikanischen Vergnügungspark.

Die Planungsphase

In der ersten Planungsphase eines Levels geht es darum, Wissen zu sammeln. Anhand unkomplizierter Point-and-click-Menüs lassen sich jederzeit Informationen über sämtliche Beteiligten abrufen, die am Geschehen beteiligt sind. Zwischen den Aufträgen entwickelt sich mit der Zeit eine Storyline, die aber nur derjenige mitbekommt, der immer schön die Neuigkeiten auf dieser Planungsseite liest. Auf Cutscenes oder ähnliches wird konsequent verzichtet, was der Spannung aber nicht weiter schadet, vorausgesetzt, man verfolgt regelmäßig die entsprechenden Meldungen...
Nachdem man in den ersten beiden Abschnitten der Einsatzplanung eher passiv Informationen aufnehmen mußte, beginnt man anschließend, wichtige Entscheidungen selbst zu treffen. Zu Beginn der ersten Mission stehen insgesamt 20 Rainbow-Mitglieder zur Verfügung. Aus diesen gilt es eine Einsatztruppe mit acht Spezialisten zu rekrutieren. Das internationale Elite-Team besteht aus Scharfschützen, Sprengstoffexperten, Elektronikspezialisten und Aufklärern. Ausgehend von der jeweiligen Aufgabe, stellt man seine eigene Mannschaft zusammen. Die einzelnen Figuren haben hierbei eine Reihe von mehr oder weniger stark ausgeprägten Charaktereigenschaften wie Stärke, Selbstbeherrschung, Führungsqualitäten usw., die letztendlich in der Actionphase an Bedeutung gewinnen. Beispielsweise kann es vorkommen, daß ein Scharfschütze in extremen Streßsituationen nicht mehr belastbar ist und sich im Kampf deutlich schlechter bewährt als der Rest. Gleichzeitig ist es möglich, daß eine Figur mit hohem Aggressionspotential eher zu Kamikazeangriffen neigt, anstatt in brenzligen Situationen Deckung zu suchen. Geht es in einer Mission darum, unter Zeitdruck eine Bombe zu entschärfen, tut man gut daran, sich wenigstens einen Sprengstoffexperten ins Team zu holen. Grundsätzlich gilt zwar, daß jedes Mitglied der Gruppe befähigt ist, beispielsweise einen Zeitzünder außer Kraft zu setzen; ein Spezialist kann dies aber logischerweise sehr viel schneller tun als ein Aufklärer, der unter Umständen die Aufgabe mit zu viel Zeitaufwand löst.

Die Ausrüstung

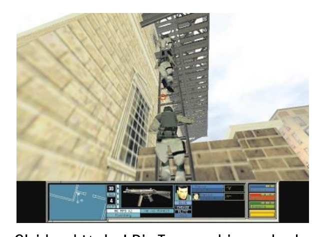
Das frisch zusammengestellte Himmelfahrtskommando muß in der nächsten Phase des Spiels mit dem entsprechenden Equipment ausgerüstet werden. Dies beginnt mit der Wahl der Uniformen und geht weiter über Waffen und Granaten bis zu speziellen Ausrüstungsgegenständen. Auch hier sollte darauf geachtet werden, daß die Waffe dem Anlaß entspricht. Bei einer Geiselnahme kommt es beispielweise darauf an, möglichst lange unerkannt zu bleiben, um die Geiseln nicht unnötig zu gefährden. Vernimmt einer der Terroristen einen feindlichen Schuß, so tötet er womöglich die Geiseln, und die Mission ist verloren. Handliche Kurzwaffen mit Schalldämpfer sind also angesagt. In Einsätzen auf freiem Terrain oder sehr großen Räumen sollte man dagegen einem Gewehr den Vorzug geben. Das ist zwar deutlich sperriger und auffälliger, bietet aber im Kampf die Möglichkeit, in einen Sniper-Modus zu wechseln, der weit entfernte Ziele ins Blickfeld zoomt. Man merkt also, wie wichtig es bereits in einer so frühen Phase des Spiels ist, sich mit der Aufgabenstellung und den Örtlichkeiten genauestens vertraut zu machen. Bei einer ungünstigen Auswahl des Equipments kann es ansonsten passieren, daß man in der Actionsequenz schon in den ersten paar Minuten das Zeitliche segnet.
Im vorletzten Teil der Planung teilt man seine acht Regenbogenkrieger nun in weitere Einzelteams auf. Man kann hierbei bis zu vier Untereinheiten bilden, die später während des Einsatzes unabhängig



Durch den Haupteingang eines besetzten Gebäudes einzudringen ist meist keine gute Idee. Besser ist es, schon während der Planung auf Hintereingänge zu achten.



Die Nightvision-Ansicht ist zwar nicht schön, im Dunklen aber eine große Hilfe.



Gleich geht's los! Die Truppen dringen durch einen Nebeneingang zu den Geiseln vor.



Die Gegend ist unübersichtlich und dunkel. Die Tarnkleidung nutzt diese Tatsache gut aus; gleichzeitig sollte man aber Infrarotbrillen verwenden, um die Sicht zu verbessern.



Perfekt gestutze Blumenbeete, nicht wahr? Die sehr klobig und klotzig ausgefallene Grafik produziert stellenweise unfreiwillig komische Szenen.

THEORIE UND PRAXIS: SO SPIELT SICH RAINBOW SIX

In keinem anderen Spiel wird so viel Wert auf die Planung der Action gelegt wie in *Rainbow Six*. In sechs verschiedenen Phasen wird der Einsatzverlauf – zumindest theoretisch – exakt festgelegt. Erst dann geht es in die Praxis. Anhand der ersten Mission stellen wir Ihnen Phase für Phase die Einsatzplanung vor.

Die Planung

Briefing



Jede Mission beginnt mit einem ausführlichen Briefing, in dem erklärt wird, worin der Einsatzauftrag besteht, welche Terrorgruppe daran beteiligt ist und aus welchem Motiv heraus gehandelt wurde.



Die Story beginnt im Gebäude der belgischen Botschaft in London. Eine Terrorgruppe namens Free Europe hat hier Geiseln genommen. Das Motiv ist noch nicht klar; Free Europe wird im späteren Spiel aber noch eine wichtige Rolle übernehmen.

Phase 2

Geheimdienst



Hier lassen sich jederzeit wertvolle Informationen über jeden abrufen, der am Geschehen beteiligt ist. In der ersten Mission sind die Infos natürlich noch recht karg; im Laufe des Spiels wird sich dieser Screen aber zu einem nützlichen Nachrichtenarchiv entwickeln.

Der Herr mit dem unscheinbaren Namen ist der Anführer der Rainbow-Truppe und damit die wichtigste Informationsquelle für den Spieler. Nebenbei wird er sich im Laufe der Geschichte als die einzige Person herausstellen, der wirklich uneingeschränkt zu trauen ist...

Phase 3

Das Team



Man beginnt, seine Mannschaft für den Einsatz zu rekrutieren. Je nach Auftrag sollte man hierbei auf eine ausgewogene Mischung aus Scharfschützen, Aufklärern und Spezialisten für Bombenentschärfung achten.

Santiago Arnavisca ist einer der besten verfügbaren Scharfschützen im Spiel. An elektronischen Anlagen sollte man ihn allerdings nicht herumwerkeln lassen, wie seine Fähigkeitsangaben belegen.



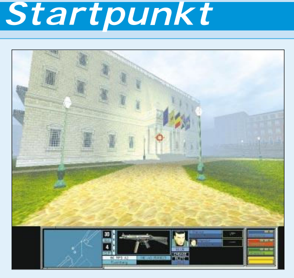
Wegplannung



Nun geht es an die Festlegung der Wegpunkte für jedes einzelne Team. Der Einfachheit halber wird hier nur die Vorgehensweise des blauen Teams dargestellt. Die roten Kreuze stellen vermutete Standpunkte von Terroristen dar, das weiße Kreuz ist das Versteck der Geisel.

Die Ausführung

Startpunkt



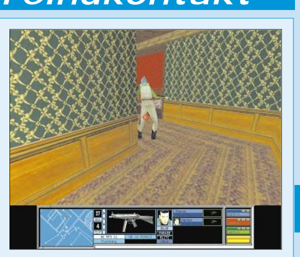
Von hier geht es los. Die anderen Truppen sind schon zu ihren ersten Wegpunkten unterwegs, das blaue Team zieht langsam nach und folgt den anderen am Haupteingang vorbei zur Hintertür.

Ins Gebäude



Der erste Wegpunkt. Über eine Leiter gelangt man zu einem Nebeneingang, der praktischerweise auch direkt in den zweiten Stock des Hauses führt – in direkte Nähe der Geisel also.

Feindkontakt



Einer der Terroristen wurde liquidiert. Zu Anfang zeigt die Karte noch, wo die Feinde stecken; in den späteren Levels fehlen solche Hinweise, so daß man öfter aus dem Hinterhalt erwischt wird.

Equipment



Die Waffen und die Rüstungen werden ausgesucht. Es ist zwar möglich, jedem Mitglied der Mannschaft sein eigenes Equipment zuzuweisen, meist wird man aber allen dieselbe Ausrüstung geben.



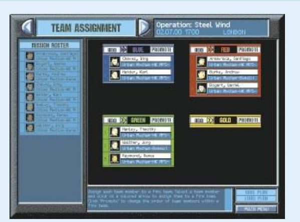
Meist stehen in jeder Mission unterschiedliche Waffen zur Verfügung; die HK-MP5 hat sich im Test als sehr leise und effektiv herausgestellt, wenngleich sie etwas sperrig und unhandlich ist.



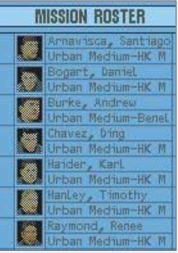
Phase 5



Aufteilung



Nun werden Untergruppen gebildet. Die acht einsatzbereiten Rainbow-Krieger lassen sich in bis zu vier kleinere Teams aufteilen, die dann später im Einsatz unabhängig voneinander operieren können.



Das blaue Team besteht in diesem Fall aus zwei sehr fähigen Schützen, die im Einsatz die Vorhut bilden sollen. Ding Chavez ist übrigens eine Figur, die auch in dem Roman zu *Rainbow Six* vorkommt.

Phase 6

Geisel gefunden!



Fast geschafft! Die Geisel wurde gefunden. Während die Kollegen noch den unteren Teil der Botschaft säubern, kann man sich nun auf den Rückweg ins sichere Freie machen. Vorausgesetzt, man hat keinen Terroristen übersehen, der einem auf der Flucht noch einen Strich durch die Rechnung macht...

voneinander agieren. Während eine Gruppe beispielsweise die unterste Etage eines von Terroristen besetzten Hauses sichert, könnte die nächste die möglichen Fluchtwege um das Haus herum im Auge behalten. Gleichzeitig sucht die dritte Gruppe im zweiten Stockwerk nach Geiseln und geleitet sie ins Freie, während das vierte Team ihr dabei Feuerschutz gibt.

Letzte Vorbereitungen...

Der letzte Schritt zur Entwicklung des perfekten Einsatzplans ist gleichzeitig auch diejenige Spielphase in *Rainbow Six*, die das strategische Können am meisten strapaziert. Auf einer wahlweise in 2D oder 3D dargestellten Karte plant man dabei die Vorgehensweise der einzelnen Teams. Diese stellt das Gebäude bzw. Gelände dar, in dem die Aktion stattfinden soll – inklusive aller Durchgänge und Deckungsmöglichkeiten. Praktischerweise sind auch die Standpunkte sowohl der Geiseln als auch der Terroristen hier verzeichnet. Jetzt beginnt der Spieler damit, dem ersten seiner maximal vier Teams durch Wegpunkte genau darzustellen, wie vorgegangen werden soll. Hierbei lassen sich auch zusätzliche Befehle in die Planung integrieren. Man kann seine Truppen an einem bestimmten Punkt anhalten und auf neue Marschbefehle warten lassen; in unübersichtlichen Räumen können andere Formationen angenommen werden. Weiterhin gibt es Sonderbefehle für das Eskortieren von Geiseln, den Einsatz von Handgranaten und das Sprengen verschlossener Durchgänge. Man sieht also: Gerade in dieser Phase des Spiels kommt es darauf an, sich wirklich jeden Schritt und jede einzelne Aktion genau zu überlegen, um später im Einsatz zu überleben. Wem das alles zu kompliziert erscheint, der hat anfangs noch die Möglichkeit, den Computer sämtliche Vorplanung leisten zu lassen. Ab der vierten Mission allerdings gibt es diese Option nur noch eingeschränkt: Die Computervorlage umfaßt dann nur noch die Phasen bis zur Waypoint-Einteilung. Den aufwendigsten und komplexesten Teil der Planung hat man dann auf jeden Fall selbst zu erledigen. Das alles mag zwar umständlich klingen, gestaltet sich aber dank einfach zu bedienender Menüs sehr einfach. Allerdings muß man schon etwas Zeit investieren, um eine akkurate Einsatzgestaltung zustande zu bringen. In einer durchschnittlichen Mission dauerte in unserem Test die Vorplanung in etwa so lang wie der abschließende Actionteil. Hat man nach einigem Tüfteln die seiner Meinung nach beste Vorgehensweise herausgefunden, steht der praktischen Erprobung des eigenen Masterplans nichts mehr im Wege. Jetzt gilt es nur noch entscheiden, welches der zusammengestellten Teams man während des Einsatzes übernehmen will, und los geht's...

...und Action!

Auch in der Actionphase hat *Rainbow Six* einige interessante Features zu bieten. Beispielsweise gilt in den Kampfszenen ein Prinzip, das man „one shot kills" nennen könnte. Anders als in vergleichbaren 3D-Shootern können hier weder der Gegner noch die eigenen Einheiten mehr als maximal drei Treffer überleben. Fast immer ist es so, daß der erste ordentlich anvisierte Schuß schon der tödliche sein kann. Dies zwingt natürlich zu einem extrem vorsichtigen Erkunden der Umgebung. Man beginnt das Finale jeder Mission gemeinsam mit den anderen eingeteilten Truppen an einem Startpunkt außerhalb der Gefahrenzone. Der Spieler übernimmt hierbei die Kontrolle über das zuvor ausgewählte Team. Die anderen Einheiten setzen sich von alleine in Bewegung, folgen den festgesetzten Wegpunkten und führen dabei die in der Planungsphase erteilten Befehle aus. Als Oberhaupt der Gruppe hat man die Wahl, sich blindlings ins Geschehen zu stürzen oder dem Team zu folgen. Im Zweifelsfall sollte man natürlich dieser Methode den Vorzug geben; wozu hat man sich schließlich vorher die ganze Arbeit gemacht? Die anderen Mitglieder der Mannschaft folgen im Gänsemarsch und versuchen, im Angriffsfall Rückendeckung zu geben. Leider muß man sagen, daß gerade dieser wichtige Aspekt einer der wenigen wirklichen Schwachpunkte im Spiel ist: Während die KI des Gegners sich auf einem ordentlich hohen Niveau bewegt, stellen sich die eigenen Kollegen nicht gerade klug an. Die Idee mit der Rückendeckung klingt gut, klappt aber in den wenigsten Fällen. Im Gegenteil: Oft genug kam es vor,

TESTCENTER — Rainbow Six

PRO & CONTRA



\+ Gut durchdachte Mischung aus Action- und Strategie-Elementen

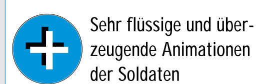


\+ Ideen und abwechslungsreiches Missionsdesign



\+ Großes Sortiment an Waffen, Rüstungen und Equipment

\+ Spannende Storyline, basierend auf dem Roman von Tom Clancy



\+ Sehr flüssige und überzeugende Animationen der Soldaten



− Die Grafik erscheint klobig und nicht mehr zeitgemäß

− Fehlerhafte KI bei den Mitgliedern der eigenen Einsatztruppe

− Spielstände können nur innerhalb der Planungsphase gesichert werden

− Insgesamt mit nur 17 Missionen etwas kurz geraten

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Power VR *2	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet
Software *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

*1 Ruckelt sehr stark
*2 Nicht getestet

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Unspielbar	Spielbar	Flüssig
Voodoo 2	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
Ati Rage Pro	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Power VR *2	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet	Nicht getestet
Software *1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar

1 Ruckelt; praktisch unspielbar
2 Nicht getestet

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

AUSSTATTUNG

Anzahl der Missionen:
17

Schwierigkeitsgrade:
3

Multiplayer:
Deathmatch oder kooperative Missionen gegen Computergegner

Speicherfunktionen:
Nur im Strategieteil; Autosave nach jeder gewonnenen Mission

Spielpersonal:
Insgesamt 20 verschiedene Soldaten aus 4 Spezialgebieten

Zwischensequenzen:
Keine

Sound:
Audiotracks nur zwischen den Missionen.

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM.

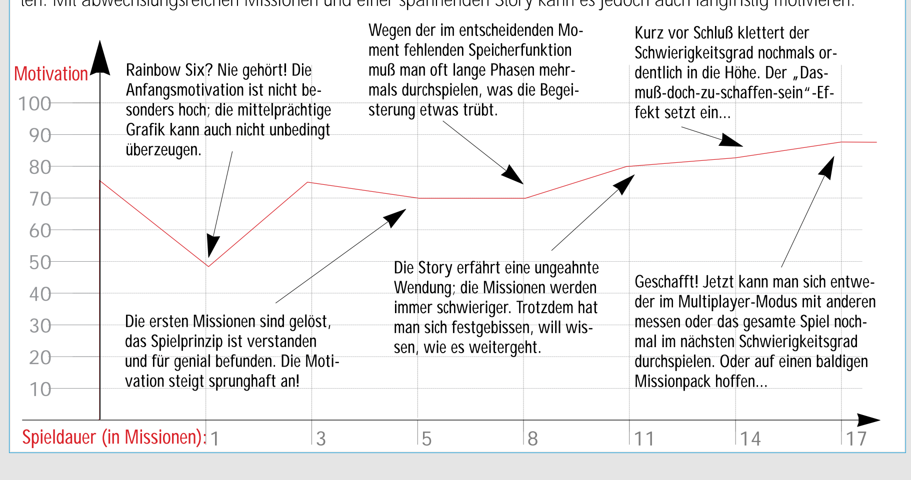
Ladezeiten mit 16 MB RAM
Ungenügend

Ladezeiten mit 32 MB RAM
Ausreichend

Ladezeiten mit 64 MB RAM
Gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Rainbow Six fasziniert von der ersten Minute an durch die ausgewogene Mischung aus Strategie- und Action-Elementen. Mit abwechslungsreichen Missionen und einer spannenden Story kann es jedoch auch langfristig motivieren.







Eine der Geiseln wurde gefunden. Nun muß man sie nur noch aus dem Haus ins Freie geleiten. Hoffentlich haben die Kollegen den Rückweg mittlerweile gesichert.

daß in brenzligen Situationen ein Mitglied der eigenen Truppe einfach in die Schußlinie lief und dadurch umkam. „Killed by friendly fire" nennt man das dann beschönigend im Militärjargon. Auch an anderen Stellen offenbarten sich ärgerliche Fehler in der KI: Bei Engpässen, beispielsweise in Fluren oder vor verschlossenen Türen, entsteht durch das sture „Wir-folgen-im-Gänsemarsch"-Prinzip leicht ein kaum zu entwirrendes Chaos; keiner der werten Kollegen ist in der Lage, aus dem Weg zu gehen und den Durchgang freizumachen. Besonders in Missionen, in denen schnelles Vorankommen zählt, ist ein solches Manko nicht nur ärgerlich, es kann einem sogar die ganze Missionsplanung zunichte machen. In solchen Momenten ist man versucht, die eigenen Kollegen umzunieten und sich auf die Seite der sehr viel geschickter agierenden Gegner zu stellen.

IM VERGLEICH

Unreal	92%
Commandos	91%
Rainbow Six	86%
Spec Ops	83%
Police Quest SWART 2	48%

Die mittelprächtige Stellung im Vergleich mit anderen Spielen erklärt sich durch das genremäßige Zwitterdasein von *Rainbow Six*. Da es sowohl Action- als auch Strategie-Elemente besitzt, muß es sich auch in beiden Fällen an den Referenzprodukten messen lassen. Die Action-Sequenzen stellen natürlich nicht im entferntesten eine Konkurrenz für *Unreal* dar; gleichzeitig wird die taktische Tiefe eines *Commandos* auch nicht erreicht. *R6* ist eine ernsthafte Alternative für Freunde von *Spec Ops* – und meilenweit besser als das thematisch verwandte *Police Quest SWAT 2*.

Team-Management

Während des Einsatzes wird man über ein Interface und akustische Meldungen ständig über Zustand und Position der Truppen informiert. Kommt eine der Gruppen in Schwierigkeiten, ist es jederzeit möglich, das Team zu wechseln und an anderer Stelle ins Geschehen einzugreifen. Kommt allerdings tatsächlich einer der Soldaten ums Leben, fehlt dieser nicht nur für die laufende Mission, sondern gleich im kompletten Spielverlauf. Zwar wird einem nach erfolgreicher Beendigung einer Mission ein Ersatzkämpfer gestellt; der hat aber weitaus schlechtere Kampfeigenschaften. Besonders in den späteren Levels kann man mit einer Horde von No-Name-Soldaten schnell in Bedrängnis kommen, zumal es innerhalb der Actionsequenzen keinerlei Möglichkeiten mehr gibt, Spielstände zu sichern. Der Grund hierfür liegt auf der Hand: Die Macher von *Rainbow Six* haben bei der Darstellung des Kampfgeschehens Wert auf größtmögliche Authentizität gelegt, und bei einem realen Einsatz kann man schließlich auch nicht einfach abspeichern und Pause machen. Dennoch ist es ärgerlich, wenn man durch einen dummen Fehler die gesamte Operation noch mal ganz von vorne beginnen muß.

Die Optik

Die Grafik ist ein weiterer Punkt, der das Vergnügen an *Rainbow Six* leicht trübt. Wer großen Wert auf spektakuläre Grafikeffekte legt, der sollte von *Rainbow Six* die Finger lassen. In der Planungsphase klickt man sich durch sehr textlastige Informationsbildschirme, die allenfalls von kleinen Grafiken und Portraitfotos aufgelockert werden. Bewegte Bilder gibt es erst im Praxisteil zu sehen. *Rainbow Six* unterstützt Direct3D und 3Dfx, erwies sich aber im reinen Software-Modus auf durchschnittlichen Rechnern als viel zu langsam und sehr ruckelig. Mit einer Beschleuniger-Karte läuft das Spiel flüssig; besonders die Animationen der Soldaten sind sehenswert. Aus der Nähe kann man beobachten, wie sich der Brustkorb beim Atmen hebt und senkt; wird ein Kollege tödlich getroffen, so sinkt er absolut filmreif zu Boden. Die Umgebungsgrafik kann mit der Qualität der Animationen selbst im 3D-Modus nicht mithalten. Besonders in Outdoor-Missionen ist die Optik uneinheitlich. Während beispielsweise der animierte Nachthimmel im zweiten Level sehr realistisch erscheint, wirken Bäume und Sträucher in der Landschaft wie „aufgeklebt" und seltsam deplaziert. Das Innere der Gebäude wurde wiederum sehr karg gestaltet und ist bis auf die Vergnügungspark-Mission auch farblich recht blaß. Die Korridore und Zimmer wirken dadurch sehr steril. Ganz anders die Sounduntermalung: Während der Planungsphase erinnert die Hintergrundmusik an Soundtracks vergleichbarer Militärthriller wie *Roter Oktober*; in der praktischen Einsatzsequenz dagegen bleibt die Geräuschkulisse dezent, aber effektiv. Bei Indoor-Missionen herrscht meist buchstäblich Totenstille, die nur gelegentlich von den akustischen Meldungen der anderen Teams unterbrochen wird; umso strapaziöser für das Nervenkostüm ist es dann, wenn aus einer unübersichtlichen Ecke heraus plötzlich ein Schuß abgefeuert wird...

Fazit: Trotz kleiner Schönheitsfehler hat *Rainbow Six* alle Chancen, sich zu einem echten Verkaufsrenner zu entwickeln. Das innovative Spielprinzip konnte von der ersten Minute an überzeugen; die dichte Atmosphäre während der Actionsequenzen und die originelle Hintergrundstory sorgten für einhellige Begeisterung in der Redaktion. Ein Punkt trübte die Euphorie: Hat einen erst einmal die Planungswut gepackt, sind die 16 Missionen viel zu schnell durchgespielt. Bleibt nur die Hoffnung, daß Redstorm möglichst schnell Mission-Add-Ons (oder besser gleich einen Mission-Editor) nachliefert...

Oliver Menne ■

STATEMENT

Das hätte wohl niemand erwartet: Heimlich, still und leise veröffentlicht ein bisher quasi unbekanntes Label ohne Vorabpromotion einen absoluten Hit. *Rainbow Six* hat ein originelles, gut durchdachtes Spielkonzept, einen hohen Grad an Komplexität und ist vor allem extrem spannend. Die etwas antiquiert wirkende Grafik und die KI-Macken der eigenen Truppen stören nur am Anfang; danach nimmt einen die dichte Atmosphäre und die spannende, überraschungsreiche Storyline des Spiels völlig in Beschlag. *Rainbow Six* bietet für jeden etwas: Der Planungsteil wird Freunde anspruchsvoller Strategiespiele à la *Commandos* begeistern; der Praxisteil stellt hohe Ansprüche an die Action-Spezialisten. Schade, daß solche Überraschungstreffer nicht häufiger vorkommen.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	
	DOS	Netzwerk	8	
●	WIN 95	Internet	8	
	Cyrix 6x86	Force Feedback		
●	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Strategie-Action

Grafik	70%
Sound	75%
Handling	79%
Multiplayer	85%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Redstorm
Preis	ca. DM 90,-



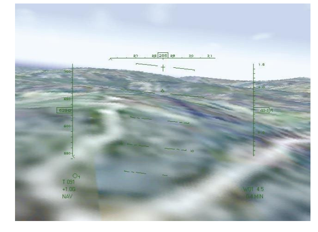
Die beiden Weltkriege wurden bereits mit unzähligen Flugsimulationen bedacht. Die neunziger Jahre ebenfalls und sogar die nahe Zukunft kann beflogen werden. Was bleibt einem innovativen Softwarehersteller also übrig? Richtig, die Siebziger. Die Zeit der Nahostkonflikte.

Israeli Air Force

Nahostkonflikte



Flughäfen sind die am dichtesten bebauten Gebiete. Wie an der Bodenfotografie zu erkennen ist, stehen die Gebäude nicht einmal am richtigen Platz.



Trotz der Weichzeichnung kann man die gigantischen Pixel noch gut erkennen.



Etwa die Hälfte aller Schalter im Cockpit können mit der Maus bedient werden.

Der Sechs-Tage-Krieg, der Jom-Kippur-Krieg und der Libanonfeldzug haben Israel nicht nur den Ruf eines kriegerischen Staates eingebracht, sondern auch den Ruf, eine der stärksten Luftwaffen zu haben. Ohne eigene Verluste haben israelische Piloten einhundert Feindflugzeuge abgeschossen und sich so innerhalb weniger Tage die vollständige Lufthoheit gesichert. Mit *Israeli Air Force* kann der Spieler solche „Heldentaten" nachahmen. Mit Museumsstücken wie der Mirage III und der F-4 Phantom kämpft man über den syrischen Golanhöhen oder über Westjordanien. Das Flugverhalten der Oldies unterscheidet sich drastisch von dem zeitgenössischer Jets, daher muß der Käufer eine lange Einarbeitungszeit in Kauf nehmen. Dazu stellt *Israeli Air Force* vierzehn Trainingsmissionen bereit, die mit Sprachausgabe und voranfliegenden Fluglehrern vorbildlich gestaltet sind. Dieser Aufwand ist unumgänglich, weil die Tastatur ungewöhnlich belegt ist und die Missionen extrem schwierig und umfangreich sind. Der Computer stellt dem kleinen Geschwader des Spielers zielsichere SAM-Stellungen und Piloten entgegen, ohne Reduzierung der Realitätsnähe ist daher selbst für Fortgeschrittene kein Blumentopf zu gewinnen. Zusätzlich zu den drei historischen Kampagnen bietet *Israeli Air Force* drei in der nahen Zukunft angesiedelte Konflikte. Moderne Jets der israelischen Luftwaffe wie die F-16 und die LAVI sind ebenfalls unter den insgesamt sieben Flugzeugtypen zu finden. Weil auch *Israeli Air Force* keine Storyline bietet, muß zur Motivation des Spielers ein Punktesystem herhalten. Die für bestandene Missionen erhaltenen Punkte reduzieren sich mit jedem Abschuß eines befreundeten Objekts und mit jedem Absturz. Die maximale Punktzahl erreicht man somit erst, wenn alle Missionen fehlerfrei abgeschlossen wurden. Technisch erreicht *Israeli Air Force* nicht das hohe Niveau, das man von Jane's gewohnt ist. Zwar wurde der gesamte Nahe Osten mit dreidimensionalen Satellitenbildern nachgebildet, ein einziger Texturpixel entspricht allerdings einer Fläche von 100 Quadratmetern! Den Tiefflug sollte man vermeiden, denn die groben Flächen machen jedes Gefühl für die Flughöhe zunichte. Gebäude könnten da Abhilfe schaffen, doch selbst größere Siedlungen werden nur als Fläche dargestellt. Die etwas verschwommene Grafik ist nicht einmal besonders schnell, sie stellt den Schwachpunkt der Simulation dar.

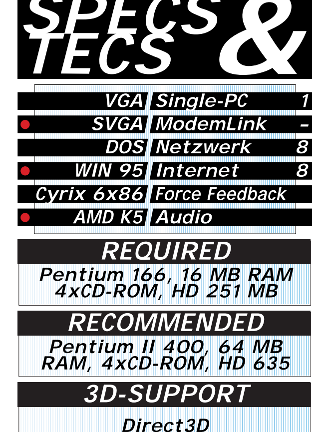
Harald Wagner ■

STATEMENT

Israeli Air Force kann sehr gut vermitteln, wie schwierig der Luftkrieg in den siebziger Jahren vermutlich war. Die behäbigen Jets bieten ein Fluggefühl, das nichts mit dem eines modernen Kampfflugzeugs gemein hat. Dank dieser Innovation mag man die schwache Grafik verzeihen. Allerdings wurde auch bei dieser Simulation auf eine unterhaltende Komponente komplett verzichtet. *Israeli Air Force* ist daher leider nur erfahrenen Simulationspiloten zu empfehlen, die keinen Wert auf technische und spielerische Perfektion legen.



Dieser Stadtteil wird ebenfalls nur durch eine flache Fotografie vorgetäuscht.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	–
DOS		Netzwerk	8
WIN 95	●	Internet	8
Cyrix 6x86		Force Feedback	
AMD K5	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM 4xCD-ROM, HD 251 MB

RECOMMENDED
Pentium II 400, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 635

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Flugsimulation

Grafik	60%
Sound	76%
Handling	60%
Multiplayer	68%
Spielspaß	68%

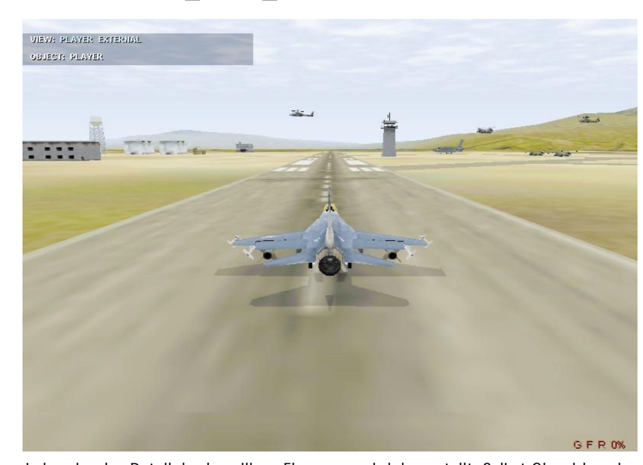
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-



Ein Novum in der PC Games: der Doppeltest. Wir ersparen Ihnen ein zweites, im Wortlaut nahezu identisches Review. Denn Novalogics Flugsimulationen F-16 Multirole Fighter und MiG-29 Fulcrum gleichen sich auch bei genauester Betrachtung wie ein Ei dem anderen.

F-16 Multirole Fighter und MiG-29 Fulcrum - Doppeltest

Doppeldecker



Jedes einzelne Detail des jeweiligen Flugzeugs wird dargestellt. Selbst Gimmicks wie Helikopter und Fahrzeuge senken die Bildwiederholrate nicht.



Das angeblich originalgetreue Cockpit ist nur teilweise funktionsfähig.



Die Berge stellen für Tiefflieger kein Problem dar, da sie flach ansteigen.

Der direkte Vorgänger der beiden Spiele, *F22 Raptor*, war zu seiner Zeit unumstritten die schönste Flugsimulation. *F-16* und *MiG-29* setzen noch eins drauf und bieten die wirklichkeitsnahesten Grafiken, die jemals ruckelfrei auf einem Monitor dargestellt wurden. Damit folgt Novalogic dem Trend zur immer höheren Perfektion: schöner, schneller und vor allem realistischer. Jede aerodynamische Kleinigkeit fließt in die Berechnung des Flugverhaltens ein – was das Fliegen einerseits glaubwürdiger, andererseits aber auch sehr viel schwieriger macht. Immerhin wurde die Anzahl der belegten Tasten auf circa fünfzig beschränkt, so daß man trotz des fehlenden Tutorials bald die ersten Kampfeinsätze erfolgreich abschließen kann.
Wie üblich werden keine Beförderungen, Auswahl der Wingmen oder gar die Einbindung in eine Hintergrundgeschichte geboten. Eine persönliche Bindung zu dem Auftrag oder dem Flugzeug kann daher nicht entstehen. Der spielerische Wert einer Flugsimulation wird aber auch von der Qualität der Missionen bestimmt. Die jeweils etwa 45 Einsätze haben einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad und halten den Piloten mit kurzen Flugstrecken und zahlreichen Gegnern bei Laune.

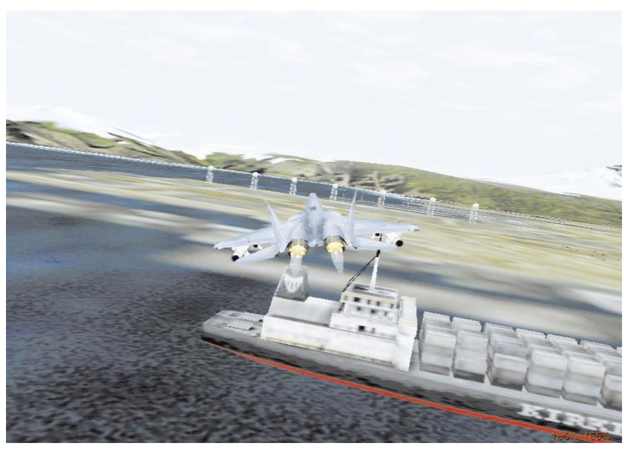
Hausmannskost

Dabei wird eigentlich nicht mehr als solide Hausmannskost serviert: Auf einem harmlosen Terrain befinden sich unspektakuläre Ziele und die gegnerischen Flugzeuge werden von einer durchschnittlich starken künstlichen Intelligenz gesteuert. Beide Flugsimulationen verwenden die gleichen Missionen – die *F-16* allerdings auf amerikanischer, die *MiG-29* auf russischer Seite. Im direkten Vergleich ergeben sich hierdurch interessante Duelle: kann man mit *MiG-29 Fulcrum* erfolgreich das verteidigen, was man eben noch mit *F-16 Multirole Fighter* bekämpft hat? Wer nicht beide Spiele besitzt, die jeweils zum vollen Preis verkauft werden, dem bleiben solche Details natürlich verborgen.
Online-User werden am meisten von diesem ungewöhnlichen Konzept profitieren, da bis zu 120 Spieler (entweder mit F-16 oder MiG-29) gleichzeitig in einer „Mission" unterwegs sein können. Die Verwaltung wird Novalogics Internet-Server übernehmen, in einem lokalen Netz können „nur" noch 12 Nutzer beider Spiele mit- und gegeneinander antreten.

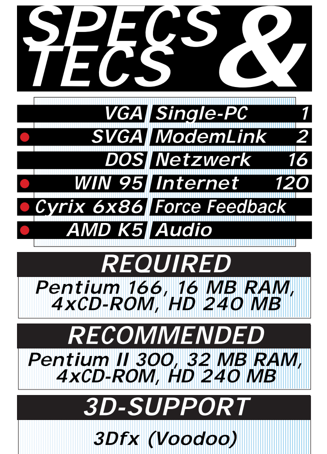
Harald Wagner ■

STATEMENT

F-16 Multirole Fighter und *MiG-29 Fulcrum* sind zwei sehr gut gelungene High-Tech-Simulationen, denen es eigentlich nur an Flair fehlt. Technische Perfektion reicht eben nicht aus, um aus einer Simulation ein Spiel zu machen. Für Simulationsexperten sind die beiden Titel eine sehr gute Wahl – allerdings sollte selbst dem feurigsten Verehrer des Genres eines der beiden Spiele vollkommen reichen. Die Unterschiede zwischen beiden Programmen sind derart gering, daß der Wertungs- und der Specs&Tecs-Kasten ausnahmsweise für beide Titel gelten.



Selbst große Anlagen wie dieser Hafen wurden nur spärlich mit Gebäuden versehen.



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	16
●	WIN 95	Internet	120
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 240 MB

RECOMMENDED
Pentium II 300, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 240 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	92%
Sound	75%
Handling	81%
Multiplayer	80%
Spielspaß	72%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Novalogic
Preis	ca. DM 100,-

Sanitarium

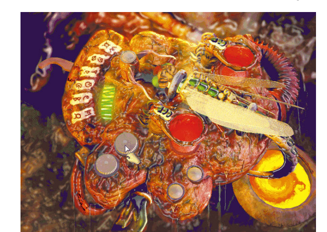
Freakshow

Männer, die mit Fischen tanzen? Siamesische Zwillinge? Ein knüppelschwingendes Kürbiskopfmonster? In Sanitarium ist alles möglich, und nichts ist sicher – nicht einmal die Identität des Helden. Immerzu lauert der Wahnsinn hinter mittelalterlichem Mauerwerk oder im Gebüsch hinter dem alten Friedhof...

Ist das Ganze wirklich nur ein Alptraum, oder hat sich die gute alte Realität in Wohlgefallen aufgelöst? Diese Fragen versucht Max in ASCs atmosphärischem Adventure *Sanitarium* zu beantworten. Nach einem schweren Autounfall erwacht er in einer Irrenanstalt, die jedoch eher an den Turm einer gotischen Kathedrale erinnert. Schon bald beginnt Max daher, an seiner eigenen Zurechnungsfähigkeit zu zweifeln. So begegnet er dort einigen Gestalten, die sich vor der Weltherrschaft kleiner Käfer fürchten – oder einfach nur den Kopf gegen die Wand schlagen. Max erweckt daraufhin ungewollt die Statue eines Engels zum Leben. Hiermit beginnt die eigentliche Odyssee des Helden, die ihn an eigenartige Schauplätze mit teilweise grotesken Personen führt. Nach den irren Paranoikern des ersten begegnet ihm im zweiten Kapitel eine Schar körperlich deformierter Kinder: Wer hat sie so zugerichtet, und wo sind ihre Eltern? Max muß im Verlauf der insgesamt zwölf Kapitel die Puzzleteile seiner Erinnerung zusammensetzen.


Max ohne Sam: In diesem Abenteuer sind Sie ganz auf sich alleine gestellt.


„My name is Max, not meat." Na, da ist das Tintenfischmonster anderer Meinung.


Buntes Rätsel: Farben: Wenn Schalter 1 auf Blau steht und Schalter 2 auf Rot...

Sanitarium versetzt den Spieler gleich zu Beginn in eine surreal anmutende Welt, in der sich die Gestalt des Helden jederzeit ändern kann. Ähnlichkeiten mit dem 1993er Horror-Adventure *Veil of Darkness* sind dabei offensichtlich, wobei *Sanitarium* auch hinsichtlich der Grafik Vergleichbares zu bieten hat. Denn die Produzenten haben nicht nur auf zeitgemäße Bildeffekte verzichtet, sondern man lenkt die Hauptfigur auch aus einer fernen Vogelperspektive durch die Räume. Dach und vordere Wände verschwinden von selbst beim Betreten der jeweiligen Gebäude. Genauso altmodisch wirken die Bewegungen von Max, wenn er etwa mitten im Lauf stehenbleibt, weil ihn eine Hauswand am Fortkommen hindert.
Doch selbst wenn *Sanitarium* in puncto grafischer Umsetzung kaum in die Riege der aktuellen Adventure-Spiele wie *Monkey Island 3* eingereiht werden kann, so wird der Spielspaß hierdurch nicht völlig getrübt. Vor allem die bis zum Ende anhaltende Ungewißheit, wie sich die merkwürdigen Begebenheiten erklären lassen, sorgt für Spannung und hübsch gruselige Kurzweil. Dabei sind die Rätsel nicht zu schwierig geraten und ermöglichen es dadurch gerade Einsteigern, sich rasch im Kosmos des Spiels zurechtzufinden. Die wenigen Actionszenen sind leicht zu bewältigen und erfordern keine Ausbildung zum Einzelkämpfer. Die Steuerung der Hauptfigur, obwohl ein wenig gewöhnungsbedürftig, erweist sich als durchaus benutzerfreundlich. Ebenfalls platzt nicht, wie in so vielen anderen Adventures, das obligatorische Inventar aus allen Nähten: Es enthält höchstens einige wenige Dinge, die dann auch stets in den nächsten Szenen gebraucht werden. Die technischen Anforderungen entsprechen dem State-of-the-art der meisten PCs notorischer Abenteurer: Mit einer 1995er Standardkonfiguration dürfen Sie am Alptraum des armen Max teilhaben.

Thomas Borovskis ■



Der Wahnsinn erweist sich als Normalfall in ASCs skurrilem Abenteuerspiel. Wer bin ich, was tue ich hier, und wer ist dieser Rockabillytyp mit den Bärenpfotenpantoffeln?

STATEMENT

Die einzelnen Kapitel sind logische Bestandteile des gesamten Spielgeschehens: Jede erfolgreich abgeschlossene Etappe bringt Sie näher an des Rätsels Lösung. Nur schade, daß die altmodische Grafik nicht der unheimlichen Atmosphäre der Spielhandlung entspricht. Ich hätte mir zudem häufiger gewünscht, die Perspektive von Max einnehmen zu können. Demgegenüber weist *Sanitarium* ein paar originelle Spielideen auf: Beispielsweise watet Maxens Alter ego im vierten Kapitel durch hüfttiefes Wasser und bekämpft einen krakenähnlichen Freak mittels Feuerspucktechnik. Eine weniger betagte Umsetzung, und *Sanitarium* hätte ein echter Knaller werden können.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 30 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM
6xCD-ROM, HD 60 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	62%
Sound	70%
Handling	73%
Multiplayer	– %
Spielspaß	70%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ASC
Preis	ca. DM 80,-



Deer Stalker



Dieser arme Truthahn wurde mit einer Schrotflinte Kaliber 12/70 erledigt.

Ein Spiel von Interplay? Cool! Sogar supercool – wenn man es für grenzenlos hip hält, stundenlang durch einen mäßig gerenderten Wald zu latschen und scheuem Wild aufzulauern. Ein Jagdspiel verspricht eh schon nicht ein Höchstmaß an Action und Spannung und ist doch eher für pensionierte Forstarbeiter geeignet. Aber selbst die werden in *Deer Stalker* vor dem Bildschirm wegdämmern, da die Steuerung eigentlich nur besagtes Rumgelatsche zuläßt. Zumindest, bis man sich an einen Rehbock oder eine Ente herangepirscht hat. Dies ist nicht weiter schwierig, da Sie als einziges die morschen Stöckchen auf dem Erdboden vermeiden müssen. Mit einer Pfeife oder einem geeigneten Köder locken Sie das Wild an. Zielen und Treffen ist dann eins, denn bei der ungeheuren Streuwirkung der Schrotladung können nur blinde Jägermeister das Tier verfehlen. Der Spieler sieht alles aus der Ich-Perspektive, was nicht eben angenehm ist, da er so zwangsweise in die Rolle eines leise vor sich hin fluchenden Rednecks schlüpfen muß. Auswählen kann man bloß zwischen vier verschiedenen Landschaften und fünf unterschiedlichen Waffen. Hat der Spieler neben Ente, Bock und Truthahn noch ein Wildschwein geschossen, darf er die Trophäen stolz seinen Kumpels präsentieren. Dann kann er sich zuhause gemütlich in den Ohrensessel fallen lassen und darüber sinnieren, warum ein so hypercooles Spiel denn bloß als DOS-Variante herauskommt: Ob's an den veralteten Rechnern in den Altenheimen liegt? (tb) ■



Spielspaß 22%

INFO

Interplay, Action, Preis ca. DM 80,-

Tiger Woods 99



Typisch für die PGA Tour Golf-Serie: der „Zielbogen" zum Anvisieren des Greens.

Was bislang als *PGA Tour Golf* verkauft wurde, nennt sich jetzt *Tiger Woods 99* – und die Golfsimulation von EA Sports hält, was der berühmte Name verspricht: Auf drei Plätzen (Sawgrass, Summerlin und Pebble Beach!) chipt und puttet Megastar Woods gegen digitalisierte PGA-Helden wie Mark O'Meara oder Davis Love III. Zusätzlich zur gewohnten Swingmeter-Steuerung ist auch eine erstaunlich gut spielbare „Pro Swing"-Variante vorgesehen, bei der Sie mit der Maus Schwung holen. Als eine der ersten ihrer Art nutzt die Simulation optional 3Dfx-Grafikkarten für TV-ähnliche Kamera-Einstellungen, die in Echtzeit gerendert werden – da kann man den frisch geschorenen Rasen förmlich riechen. Je nach Platine sind Auflösungen bis 1.600x1.200 in 65.000 Farben möglich. Der Haken: Enorm hohe Hardware-Anforderungen (wir empfehlen für die höchste Detailstufe mindestens einen PII-300 und 64 MB RAM). Neun Spiel-Modi (darunter Turniere), Netzwerk- und Internet-Tauglichkeit sowie professionelle Kommentare werden dem hohen EA Sports-Qualitätsstandard gerecht. Bisherige *PGA Tour Golf*-Erweiterungs-CDs bleiben kompatibel; sechs zusätzliche Golfplätze werden im Dreierpack für jeweils 40,- Mark angeboten. *PC Games*-Votum: Nahezu perfektes PC-Golf, das kaum Wünsche offen läßt und mittlerweile fast an die Realitätsnähe und Optik von *Links LS 98* heranreicht. Das Roll- und Abprall-Verhalten des Balles ist bei unserer Referenz nach wie vor wirklichkeitsgetreuer gelöst. (pm) ■



Spielspaß 87%

INFO

EA Sports, Sportspiel, Preis ca. DM 80,-

Red Jack – Revenge of the Brethren

Volle Breitseite

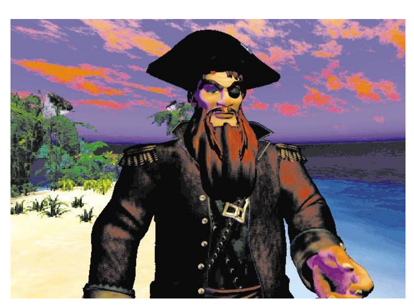


Piraten haben Konjunktur. Stark zugenommen hat die Zahl der Spiele, in denen grobschlächtige Kerle mit Augenklappen und Enterhaken die Takelage hochkrabbeln. Nach dem großen Erfolg von Monkey Island 3 wagt sich jetzt Red Jack auf die Hohe See, um ein paar Lachsalven auf das abenteuerlustige Publikum abzuschießen.

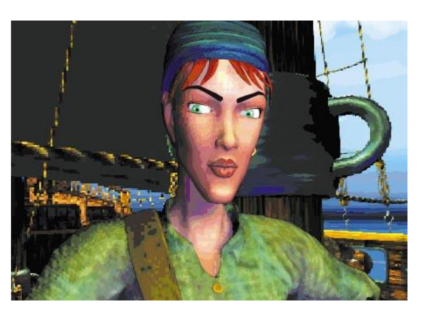
Den ersten Volltreffer landet das Spiel mit einem Intro, das gleich die richtige Atmosphäre schafft: Das Schiff des gefürchteten Seeräuberkapitäns Red Jack wird von einer spanischen Flotte versenkt. Während seine Fregatte untergeht, schwört er dem Verräter blutige Rache. Nur: Wer hat den Verrat begangen? Red Jack und seine Mannschaft waren unter dem Namen "The Brethren" bekannt, und einer aus dieser kriminellen Brüderschar muß der Schurke sein. Um den Bösewicht zu überführen, ist allerdings eine wagemutige Person vonnöten, die nichts zu verlieren und alles zu gewinnen hat. Zum Glück wohnt auf einer winzigen britischen Insel, in dem noch winzigeren Seeräubernest Lizard's Point, Nick Dove. Dieser junger Mann hat den Hintern voller Schießpulver und will auf große Fahrt gehen, statt sich mit der zickigen Verlobten und seinem mißgünstigen Bruder herumzuschlagen. Daher ist er sofort Feuer und Flamme, als er von dem Geheimnis um Red Jack erfährt. Einen Schatz gilt es zu finden, und das verräterische Brethren-Mitglied soll überführt werden. Doch bevor er auf dem Schiff des Kapitän Justice anheuern kann, muß er eine Art Einstellungstest für Freibeuter absolvieren. Keine leichte Sache, denn immerhin ist es seine Aufgabe, im Kampf gegen den Haudegen Lyle zu bestehen sowie einen gefährlichen Hai zu erlegen. Und sowohl Lyles Schwert als auch die Zähne des Hais sind scharf und spitz...

Action!

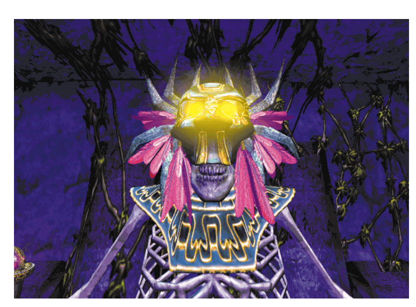
Wer nun ein bißchen Point & Click sowie ein paar Wortduelle erwartet, erlebt eine Überraschung: In *Red Jack* wird mit harten Bandagen gekämpft. Zunächst müssen Sie sich den Prüfungen des Rauhbeins Lyle unterziehen, die jeweils andere Fertigkeiten schulen: Neben der Verteidigung und dem Angriff mit dem Schwert lernt Nick, wie er Wurfgeschossen geschickt ausweichen kann. Hat er es endlich geschafft, als Pirat anzuheuern, kann das Abenteuer so richtig losgehen. Auf dem Schiff lernt er Anne Sullivan kennen, die auf der Suche nach ihrem richtigen Vater ist. Sie hat sich als Mann verkleidet, da sie als Frau keine Chance gehabt hätte, von den übrigen Besatzungsmitgliedern akzeptiert zu werden – zumindest nicht als Seeräuberin. Natürlich hegt von den Herren Piraten niemand einen Verdacht gegen sie, denn die üblichen Augenklappen und volle Rumfässer trüben doch sehr deren Wahrnehmungsvermögen. Genauso wie Anne hält auch Nick beim nächtlichen Umtrunk tüchtig mit, wird aber beim Landgang im karibischen Port Royal prompt das Opfer einer Intrige, die ihn ins Gefängnis bringt: Am nächsten Morgen wartet der Galgen auf ihn. Zum Glück ist Nick nicht auf den Kopf gefallen, und mit Annes Hilfe gelingt es ihm leicht, aus der Zelle zu entkommen. Doch draußen lauert eine ganze Schwadron britischer Soldaten, die über den Ausbruch des Gefangenen nicht gerade begeistert sind. Im nachfolgenden Kampf darf Nick dann zeigen, was er



Roter Bart vor rotem Abendhimmel: der geheime Herrscher von Redjack Island inspiziert den Strand.



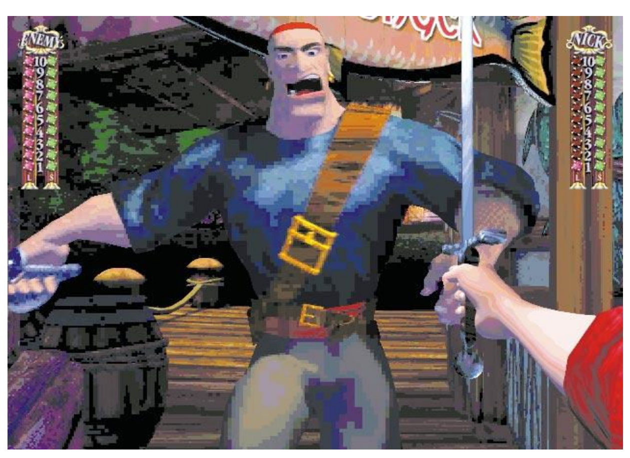
Dieser junge Herr ist eine junge Dame und gewiß nicht auf den Kopf gefallen. Sie ist Nick eine große Hilfe.



Dieser Untote zählt zu Nicks härtesten Gegnern. Aber mit List und Tücke wird auch dieses Problem gelöst.



Schiffeversenken macht Spaß. Nick muß erst üben, bevor er ein Pirat wird. Mit diesen Kanonen ist auch Sperrfeuer möglich, wobei Nachladen hier allerdings unnötig ist.



Eine der aufregendsten und lustigsten Szenen: Der Haudegen Lyle bringt dem Muttersöhnchen Nick bei, wie man einem Gegner wirkungsvoll die Barthaare stutzt.

bei Lyle gelernt hat: Das Schwert in der einen und die Pistole in der anderen Hand, versucht er, sich den Weg freizukämpfen. Dies erweist sich als erstaunlich schwieriges Unterfangen, denn die Feinde sind nicht bloß superflink, sondern stürzen sich auch als 20fache Übermacht auf den armen Piratenjüngling. Genau wie an einigen anderen Stellen ist die Action hier recht taff. Es ist sehr ärgerlich, daß sich das Spiel während der laufenden Kampfszenen nicht abspeichern läßt. Einzig sehr geübte Schützen werden die Ausbruchsszene auf Port Royal weniger als vier- bis fünfmal durchspielen müssen. In einem späteren Teil des Spiels muß Nick eine Reihe von Elitekämpfern mit einem Maschinengewehr ausschalten. Abgesehen davon, daß im Jahr 1711 Maschinengewehre noch nicht gar so weit verbreitet waren, wirken hier die Bewegungen der Gegner allzu schießbudenmäßig: Ab und zu strecken sie die Köpfe heraus und schleudern Messer oder Bottiche (!) gegen Nick, der dann aber die Chance hat, sie mit seinem nimmermüden Sperrfeuer zu treffen. Vergleicht man die Shootouts mit den Schwertkämpfen, so können Letztgenannte eher überzeugen. Der peitschenschwingende Kerkermeister gibt einen lebendigeren Gegner ab als die Pappkameraden der Schießszenen. Überhaupt kommt es in den Duellen mehr auf Reaktionsvermögen und Cleverness des Spielers an. Man muß nicht nur Schläge abwehren und austeilen, sondern sich auch überlegen, mit welchen Tricks man den Gegenüber rasch schachmatt setzen kann: Klemmen Sie dem Endgegner die rechte Hand in der Tür ein, wird er den Degen in der Linken halten müssen und entsprechend weniger heftig die Klinge schwingen können.

Obwohl die Actionbestandteile nicht ganz überzeugen können, sorgen sie doch gerade dafür, daß hier keine Langeweile aufkommt wie bei so vielen herkömmlichen Point-and-Click-Adventures. Wenn man allerdings bedenkt, daß die Handlung erstklassige Spannung und viele witzige Ideen bietet, sind die meisten Kämpfe doch arg enttäuschend. Vor allem im Vergleich mit den spritzigen Animationsszenen hätten die Entwickler hier mehr leisten können.

Voodoo Magic

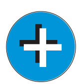
Waren Sid Meiers *Pirates* und LucasArts' *Monkey Island 3* in puncto Grafik noch flach wie der stillste Ozean, so besticht *Red Jack* durch flüssige Animation und plastische Körperdarstellung. Gerade in den Zwischensequenzen zeigt die 3D-Engine ihre ganze Pracht: Auch ohne Voodoo²-Beschleunigung gleitet das Seeräuberschiff anmutig durch den toll gerenderten Ozean, dessen Oberfläche in 16,7 Millionen bunten Farben leuchtet. Mittels einer neuartigen Panoramatechnik, die sich hervorragend für Abenteuerspiele eignet, sind 360-Grad-Bewegungen möglich. Diese werden mittels einfachster Maussteuerungen ausgeführt und lassen nur selten Verwirrung darüber aufkommen, wo hinten und vorne ist. Da man den Helden aber aus der Ich-Perspektive lenkt, muß man in Kampfszenen mit Angriffen von allen Seiten rechnen – auch von oben. Dies erfordert, daß man sehr beweglich ist, was zur Lebendigkeit des Spiels enorm beiträgt. Ein kleiner Wermutstropfen ist der langsame

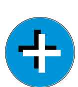


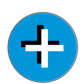
"Alle Hähne krähen, alle Hähne krähen, leider nur der Bierhahn nicht." Nick muß das Zechen allerdings noch lernen, wie sich nach dem ersten Rum-Gelage zeigen wird. Aber wer ein richtiger Pirat sein will, muß auch einiges vertragen können.

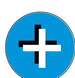
TESTCENTER Red Jack

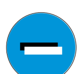
PRO & CONTRA

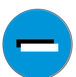

Die gesamte Handlung ist witzig und leicht nachvollziehbar.

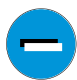

Neuartige Panoramatechnik sorgt für plastische Darstellung.

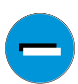

Die Rätsel sind abwechslungsreich und einsteigerfreundlich.

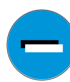

Actionszenen sorgen für viel Spannung und Nervenkitzel.


Das Spiel ist eindeutig zu kurz und daher rasch durchgespielt.


Die meisten Actionszenen sind recht schwierig zu bewältigen.


Die Steuerung läßt bei den Kämpfen zu wünschen übrig.


Abspeichern ist während der Actionszenen leider nicht möglich.


Der Bedarf an virtuellem Speicher ist enorm. Dies streckt die Ladezeiten.

AUSSTATTUNG

Anzahl der CD-ROMs: Drei

Spieldauer:
Ca. 10 bis 12 Stunden. Selbst ungeübte Spieler werden nicht länger als zwei bis drei verlängerte Nachmittage brauchen, um in den Genuß der Schlußszene zu kommen.

Sound:
Es sind keine separat spielbaren Audiotracks verfügbar.

Grafik:
Zwei verschiedene Modi: 16 Bit und 32 Bit. Keine wesentlichen Unterschiede. Das Motion-Capture-Verfahren ist insgesamt gelungen, wirkt bei den Kampfszenen jedoch flach. Sonst bietet das Spiel für ein Adventure eine beachtliche 3D-Optik, die ohne entsprechende Hardware-Beschleunigung auskommt.

Schwierigkeitsgrad:
Die Rätsel sind für Einsteiger geeignet. Actionszenen erfordern sehr viel Geduld. Hierzu ist jedoch eine optionale Hilfe erhältlich.

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Monkey Island 3	88%
Baphomets Fluch 2	85%
Normality [*1]	80%
Red Jack	71%
Pilgrim	45%

An *Monkey Island 3* müssen sich immer noch alle Adventure-Spiele messen. Das Piratenabenteuer von LucasArts leistet einfach mehr in puncto Rätselmenge und Vielfalt der Handlung. Demgegenüber präsentiert sich *Red Jack* grafisch in einem interessanten 3D-Gewand, das die Möglichkeit zu Bewegungen in alle Richtungen bietet. Aber Motion Capture dieser Art konnte *Normality* bereits vor zwei Jahren! Die Steuerung war dort auch besser – und man mußte nicht damit rechnen, alle zwei Minuten von irren Säbelfightern umgelegt zu werden. Auch die Kürze des Spiels wirkt sich nachteilig aus: *Monkey Island* bot mindestens doppelt so viel Unterhaltung für's gleiche Geld.

[*1] Abgewertet, Test in Ausgabe 09/96

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

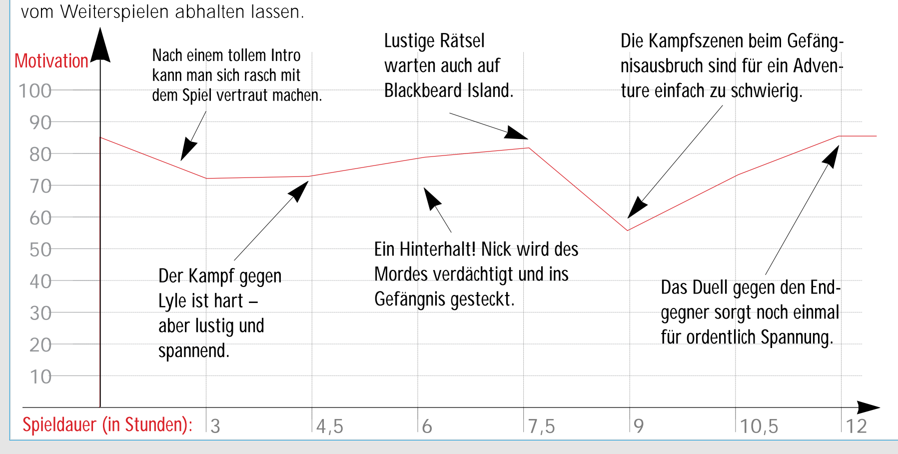
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Ab 32 MB Arbeitsspeicher läuft das Spiel in akzeptabler Geschwindigkeit.

Legende: Unspielbar, Spielbar, Flüssig, Geht nicht

DIE MOTIVATIONSKURVE

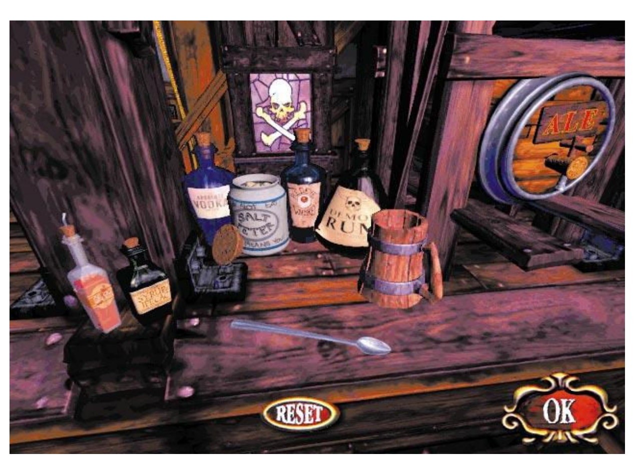
Leider ist Red Jack recht kurz geraten, so daß es geübte Zocker an einem einzigen verregneten Sonntag durchspielen können. In Action ungeübte Spieler werden sich vielleicht durch die schwierigen Kampfszenen vom Weiterspielen abhalten lassen.



Bildaufbau, der bei raschen Vorwärtsbewegungen zwischenzeitlich für eine niedrige Grafik-Auflösung sorgt. Dies ist nicht weiter schlimm, da die eigentlichen Actionszenen ohne schnelles Hin und Her der Hauptperson auskommen. Überhaupt fällt angenehm auf, daß die Figuren bei einigen Dialogszenen groß im Bild zu sehen sind, wodurch sich die hübsch gestalteten Gesichtszüge besser bewundern lassen. So blitzt das einzige Auge der Wahrsagerin bedrohlich auf, wenn Nick sich bei ihr nach seinem Schicksal erkundigt. Ebenso ist das Minenspiel sehr ausgefeilt und kennt recht viele Ausdrucksmöglichkeiten. Hingegen sind die Bewegungen der feindlichen Soldaten der Actionszenen hölzern und wirken in der 3D-Umgebung auffällig flach. Man bekommt den Eindruck, als würden in Windeseile Pappkameraden durch die Gegend getragen, um die Reaktionsfähigkeit des Spielers zu testen. Demgegenüber ist die Stimmenauswahl der Figuren hervorragend gelungen: Als echte karibische Voodoo-Priesterin spricht die Wahrsagerin natürlich ein stark gebrochenes Englisch. Hoffentlich ist die deutsche Version kongenial übersetzt, da gerade die passenden Stimmen einen hohen Anteil daran haben, daß die Personen glaubhaft und lebendig wirken. Schade ist es daher, daß Nick so eine dünne Konfirmandenstimme hat. Die kann man selten hören, da bei den Dialogen der Klick auf den gewünschten Satz ausreicht, um das jeweilige Gegenüber zur Antwort zu bewegen. Eine gewisse Entschädigung bieten Musik und Toneffekte, zu denen etwa das unheilschwangere Brodelgeräusch der Lava auf Redjack Island gehört. Dort darf dann auch Nick mal ein Tönchen von sich geben: Wenn er beim Sprung von Stein zu Stein nicht aufpaßt, landet er mitten im kochenden Lavasud und stößt einen markerschütternden Schrei aus. Weniger der Schrei als vielmehr das effektvolle Versinken im heißen Sud kostet allerdings eine Menge Prozessorleistung. Genauso stark wird die Festplatte beansprucht, die für temporäre Dateien am besten zwei- bis dreihundert MB übrig haben sollte.



Die Rätsel sind stets prima in die Handlung eingebettet. Bevor der Held diesen Hebel umlegen kann, muß er etwa einen blutrünstigen Kerkermeister erledigen.



Eines der lustigsten Rätsel des Spiels: Mixen Sie aus Sulfur, Rum, einem Klumpen Kohle und ein paar weiteren Zutaten einen belebenden Piratencocktail.

Neben den Kämpfen hat der Held im wahrsten Sinne des Wortes einige Feuerproben zu bestehen: So ist es seine Aufgabe, auf Redjack Island ein Feld mit kochender Lava zu überqueren. Dies gelingt ihm nur, wenn er auf die Plattformen springt, die an einigen Stellen umherschwimmen. Doch Vorsicht: Warten Sie nicht zu lange mit dem Absprung, sonst versinkt Nick im glühenden Sud, und Sie müssen noch einmal von vorne beginnen.

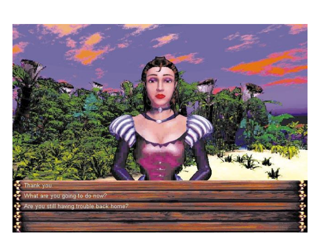
Lustig ist das Seeräuberleben

Obwohl also Nick nicht weniger körperlichen Einsatz zeigen muß als beispielsweise Lara Croft bei ihren Turnübungen, so ist *Red Jack* doch vorrangig ein Adventure. Es gibt nicht nur mehr Rätsel als Actionszenen – die Puzzles und Ratespiele machen auch mehr Spaß und leiden nicht unter besagter Grafik-Schwäche der Shootouts. Zunächst einmal hat man es mit Kombinationsrätseln zu tun, bei denen etwa ein Eimer voller Fischköpfe einem vernünftigen Zweck zugeführt werden muß. Oder Sie brauen aus einer stattlichen Anzahl merkwürdiger Zutaten einen Piratencocktail und beten, daß alles rezeptgemäß zusammengemixt wurde, weil Ihnen andernfalls Blackbeard die Leviten lesen wird. Gleichfalls heikel ist die Aufgabe, einen Hebel umzulegen, der sich am Ende eines langen, düsteren Ganges befindet. Sobald Sie diesen betreten haben, kommen aus den Wänden lodernde Flammen in kurzen Intervallen herausgeschossen. Hier müssen Sie die Abfolge der Stichflammen genau beobachten und im richtigen Augenblick vorwärts gehen, um wieder innezuhalten und das Muster der nächsten Flammen zu beobachten. Sind Sie nicht übervorsichtig, verbrennt der leidgeprüfte Nick, und Sie müssen den Vorgang noch einmal wiederholen. Hat die letztgenannte Szene wohl eindeutig Rätselcharakter, so wird sie doch von einem starken Actionelement bestimmt. Insgesamt herrscht also schon eine gewisse Armut an reinen Rätseln vor, und dabei ist deren Schwierigkeitsgrad höchstens unteres Mittelmaß. Dies verhindert zwar den *Monkey-Island-3*-Frust, der durch abwegige Lösungswege entsteht, aber aufgrund der geringen Rätselmenge hat man *Red Jack* allzu rasch durchgespielt. Da sich die Handlung linear entwickelt, besteht zu keinem Zeitpunkt die Möglichkeit, den Ablauf zu verändern: Nick fährt von Lizard's Point nach Port Royal, von dort nach Redjack Island, dann nach Cartagena, um am Ende den Showdown auf Redjack Island zu erleben: That's it! Verglichen mit *Monkey Island 2*, dessen Held Guybrush beliebig zwischen den einzelnen Inseln wechseln konnte, verfügt Nick über die Entscheidungsfähigkeit eines Meuterers auf der Holzplanke. Hinsichtlich der Personen kann THQs Adventure dem Bestseller von LucasArts Paroli bieten: Sie sind nicht nur alle liebevoll gestaltet und mit vielen Details ausgestattet, sondern sie tragen nicht unwesentlich zur Erheiterung bei. Beispielsweise liefert sich Nick mit dem Ekelpaket Bone bissige Wortduelle, die sich durchaus mit den Beleidigungskämpfen in *Monkey Island 1* messen können. Auch die treffenden Kommentare Annes zur aktuellen Situation zeigen, daß die Entwickler über eine gehörige Portion Humor verfügen. Sehr witzig sind zudem einige der grotesken Comicfiguren wie etwa der korrupte Gefängniswärter oder der depperte Fischhändler. Ein weiterer Ausbau der Figuren zu Lasten der nicht immer überzeugenden Action wäre sehr wünschenswert gewesen.

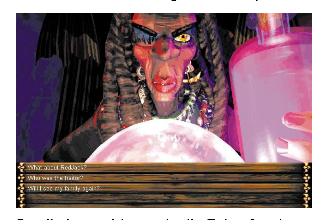
Thomas Borovskis ■

STATEMENT

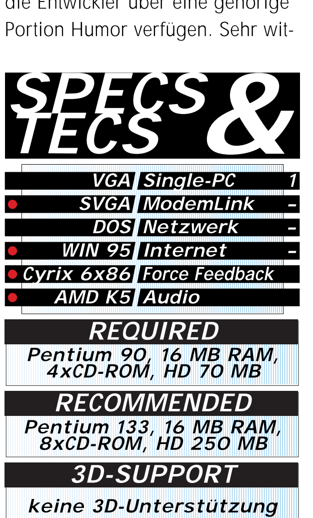
Das Duell gegen Monkey Island 3 verliert Red Jack um eine Enterhakenlänge, doch muß man es dem kleinen Team von Cyberflix hoch anrechnen, daß sie sich überhaupt zum Kampf gestellt haben. Die Rätsel sind recht originell, die Charaktere haben Humor, und die Handlung ist problemlos nachvollziehbar. Ein kleines Manko sind die Kampfszenen, die grafisch weniger zu bieten haben als die übrige Handlung und teilweise recht schwierig geraten sind. Den Spielspaß trübt dies aber nur wenig, und wer nicht auf die Rückkehr von Guybrush Threepwood warten will, der kann sich mit diesem Korsarenstreich in originellem 3D-Gewand die Wartezeit verkürzen.



Nicks reizende Verlobte Elisabeth ist leider eine ziemlich arrogante Schnepfe.



Erzulie kann nicht nur in die Zukunft sehen, sondern besitzt auch viele nützliche Säfte.



RANKING

Adventure	
Grafik	73%
Sound	78%
Handling	71%
Multiplayer	– %
Spielspaß	71%

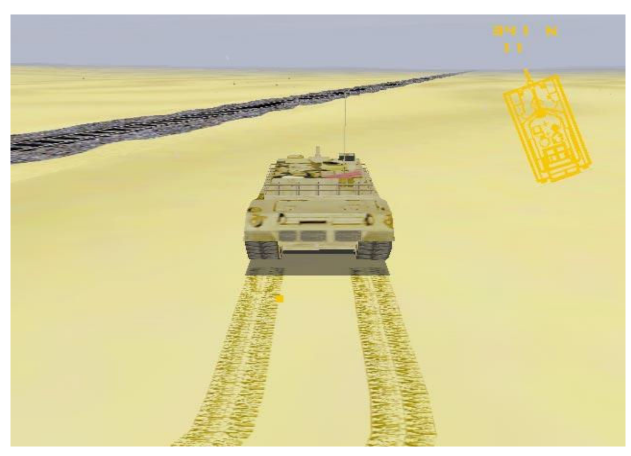
Spiel	Red Jack
Handbuch	deutsch
Hersteller	THQ
Preis	ca. DM 80,-



Leichte Kost für Kommandanten verspricht Interactive Magics Panzersimulation Spearhead. Ein stets ausgelasteter Feuerknopf in spannenden Missionen ist eigentlich alles, was ein kurzweiliges Spiel braucht. Doch die Freude darüber ist nicht ganz ungetrübt.

Spearhead

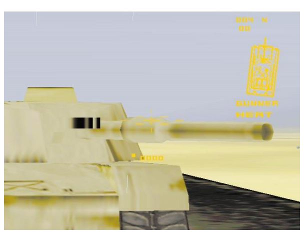
Heißer Stuhl



Die kahlen Wüsten bieten nur sehr selten Schutz vor dem Feindfeuer. Das Absuchen des Horizonts mit dem Fernglas ist daher die wichtigste Aufgabe des Spielers.



Das geht nicht nur im Film: Auch in Spearhead kann man Helikopter abschießen.



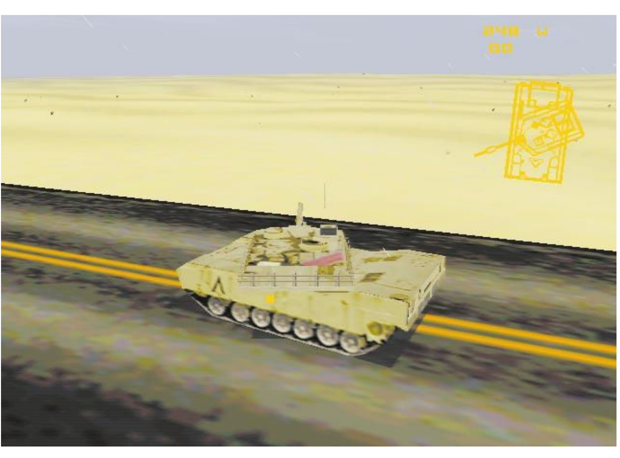
Nur in extremer Nähe erkennt man die Detailarmut der vielfältigen Fahrzeuge.

Die Produktpalette von Interactive Magic besteht hauptsächlich aus Strategiespielen sowie Panzer- und Flugsimulationen, die sich in erster Linie an echte Freaks wenden. Umso erstaunlicher ist es daher, daß der Hersteller *Spearhead* in sein Programm aufgenommen hat. Die Panzersimulation ist schnell, actiongeladen und (wenigstens zu Beginn) leicht zu bedienen. Während bislang alle Titel in diesem Genre den Spieler dazu nötigen, bis zu 32 Panzer gleichzeitig zu dirigieren und die Steuerung der Gruppenführer direkt zu übernehmen, beschränkt *Spearhead* die Kontrolle des Spielers auf einen einzigen M1A2 Abrams. Vom Sitz des Schützen aus kann man den Turm und das Fahrgestell unabhängig voneinander lenken, lediglich für die Übersichtskarte und die Einsatzplanung muß man sich an eine weitere Ansicht namens IVIS gewöhnen.
Eine typische Mission läuft auf folgende Weise ab: Nachdem man im rein textbasierten Briefing die zu bekämpfenden Ziele oder die zu beschützenden Einheiten erfahren hat, setzt man sich hinter das Geschützrohr und rollt langsam los. Auf der Übersichtskarte sucht man nun nach den Zielen und versucht diese möglichst frühzeitig ins Visier zu bekommen. Ein Tastendruck aktiviert die Laserzielhilfe, ein weiterer schießt die ausgewählte Munition ab. So einfach dieses Spielkonzept auch ist, macht es doch überraschend viel Spaß. Selbst ohne Tarnung und Deckung gelingt es *Spearhead*, gerade noch spannend zu sein. Schnelle Reaktionen und sicheres Zielen sind gefragt, strategisches Handeln dagegen nur sehr selten. Die vorgefertigten Missionen dauern durchschnittlich zwanzig Minuten und bieten kaum Verschnaufpausen. Vor allem daraus und aus der dürftigen Programmoberfläche resultiert der Schwierigkeitsgrad von *Spearhead*. Während der Blick aus dem Panzer eine zoombare Aussicht auf die schlicht und zweckmäßig dargestellte Landschaft preisgibt, ist das integrierte Informationssystem IVIS an Schlichtheit kaum zu überbieten. Die Beschränkung auf nur zwei Farben mag man ja noch verzeihen, die unübersichtliche und komplizierte Oberfläche jedoch nicht. Vor allem in den späteren Missionen ist man auf Artillerie, Nachschub und Luftaufklärung angewiesen, diese Unterstützung ist nur durch schlecht identifizierbare Knöpfe anzufordern. Um andere Panzer fernzusteuern, bedarf es ganzer Klicktiraden, die in der Hektik eines Gefechts zu so manchem Fehler führen können.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Spearhead ist ein rundum nettes Spiel, das mehr auf Action als auf Strategie setzt. Es krankt an der grafischen Gestaltung und der Bedienung des IVIS. Alle anderen Aspekte dienen dem Spielspaß, der sich dank intuitiver Joysticksteuerung und gut gestalteter Missionen durchaus entfalten kann. Leider hält sich der Abwechslungsreichtum in engen Grenzen, so daß man nach circa zehn Missionen nichts Neues mehr erwarten darf. Nur wem *Armored Fist* zu komplex war, findet mit *Spearhead* eine passende Alternative.



Turm und Lafette müssen aus Geschwindigkeitsgründen separat gesteuert werden.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	12
WIN 95	●	Internet	12
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K5	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 101 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 174 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo), PowerVR, Direct3D

RANKING

Simulation

Grafik	65%
Sound	68%
Handling	60%
Multiplayer	73%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 100,-



Das fünfte Element

Leeloo rennt

Im Kino bot Das Fünfte Element neben einer atemberaubenden Kulisse und phantasievollen Kostümen eine Menge hochkarätiger Stars. Mit ähnlichen Mitteln versucht der Hersteller Kalisto, die Spielefans für sein gleichnamiges Action-Adventure zu begeistern.

In Luc Bessons *Das Fünfte Element* treten Bruce Willis und Milla Jovovich im Amerika der Zukunft gegen ein tyrannisches Regime an. Im Spiel wie auch im Film geht es darum, die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Eine schwere Aufgabe für Leeloo, die vom allesbeherrschenden Konzern gejagt wird und nur auf die Hilfe des Taxifahrers Korben bauen kann. Sehr zupaß kommt ihr, daß sie außerordentlich flink ist und weiß, wie man einen Gegner mittels gezielter Tritte und kräftiger Handkantenschläge außer Gefecht setzt. Im Spiel trägt sie zumeist ein aufreizendes Trikot, das dem von Modekönig Gaultier entworfenen Filmkostüm nachempfunden wurde. Korben hingegen steckt in Jeans und Muskelshirt, was hervorragend zu seiner behäbigen Art und den beiden dicken Knarren paßt, die er im Kampf gekonnt einsetzt.

Nach zwei mäßig schwierigen Einführungslevels muß der Spieler in den zehn eigentlichen Missionen beide Hauptpersonen nacheinander durch die Gänge lenken. Drei kurze Action-Sequenzen bieten zwischendurch die Möglichkeit, unter Zeitdruck gegen eine Menge fieser Roboter einen taffen Hindernislauf zu absolvieren, wofür gerade die schnelle Leeloo bestens geeignet ist. Auch wenn die Lösung eines Levels einmal etwas länger dauert, bietet die Sci-Fi-Kulisse genügend Abwechslung mit ihren Mega-Wolkenkratzern, den Raumgleitern und labyrinthartigen Gebäuden. Wie im ähnlich aufgebauten *Deathtrap Dungeon* beschränken sich die Aktionen von Korben und Leeloo darauf, Hebel zu betätigen und den vielen Gegnern einzuheizen. Allerdings können die beiden Helden auch herumliegende Gegenstände aufnehmen oder etwa Ölfässer in die Luft jagen, um blockierte Ausgänge freizusprengen.

Die Grafik-Engine bietet solide Hausmannskost, zeigt jedoch nur mit aktueller 3D-Beschleunigung die Schönheit der Welt im Jahre 2213 und weist einige kleinere Texturschwächen auf. Die Kamera befindet sich genau wie in *Tomb Raider 2* fast immer hinter der Hauptperson, verliert aber in heißen Kampfszenen gelegentlich die Orientierung. Der spannende Soundtrack und die charismatische Leeloo gleichen diese kleinen Fehler und das Übermaß an Action jedoch weitgehend aus.

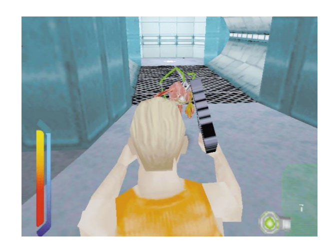
Thomas Borovskis ■

STATEMENT

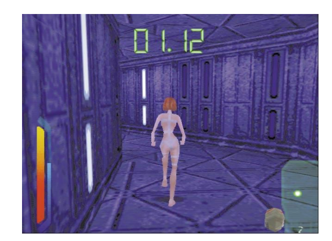
Viel hatte ich mir vom *Fünften Element* versprochen, bin aber von dem fertigen Produkt ein wenig enttäuscht. Die Grafik bietet nur oberes Mittelmaß, und das Spielgeschehen wird zu stark von der Action dominiert. Gegenüber dem ständigen Geballer und Geprügel erscheint die Story einfach zu blaß, obwohl Kulisse und Musik für eine gelungene futuristische Atmosphäre sorgen. Die Hauptpersonen können voll überzeugen: Besonders Leeloo wirkt munter und sexy – und darf sich daher größerer Sympathie erfreuen als ihr eher tumber Partner Korben.



Im Kampf gegen die Polizisten macht Leeloo eine gute Figur. Sowohl ihre Handkantenschläge als auch ihre kräftigen Tritte fegen die Feinde rasch von den Beinen.



Selbst tödliche Rieseninsekten können den außerordentlich schießfreudigen Korben nicht aufhalten.



Leeloo rennt und rennt. Wenn sie das Fenster nicht rechtzeitig erreicht, kann sie nicht aus dem Gefängnis entkommen.



Leeloo hat eine Bombe gegen ein Ölfaß geworfen und sich so den Weg freigesprengt.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
● SVGA		ModemLink	–
DOS		Netzwerk	–
● WIN 95		Internet	–
● Cyrix 6x86		Force Feedback	–
● AMD K5		Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 50 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo), PowerVR

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	78%
Handling	62%
Multiplayer	– %
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Kalisto
Preis	ca. DM 80,-

Racing Simulation 2

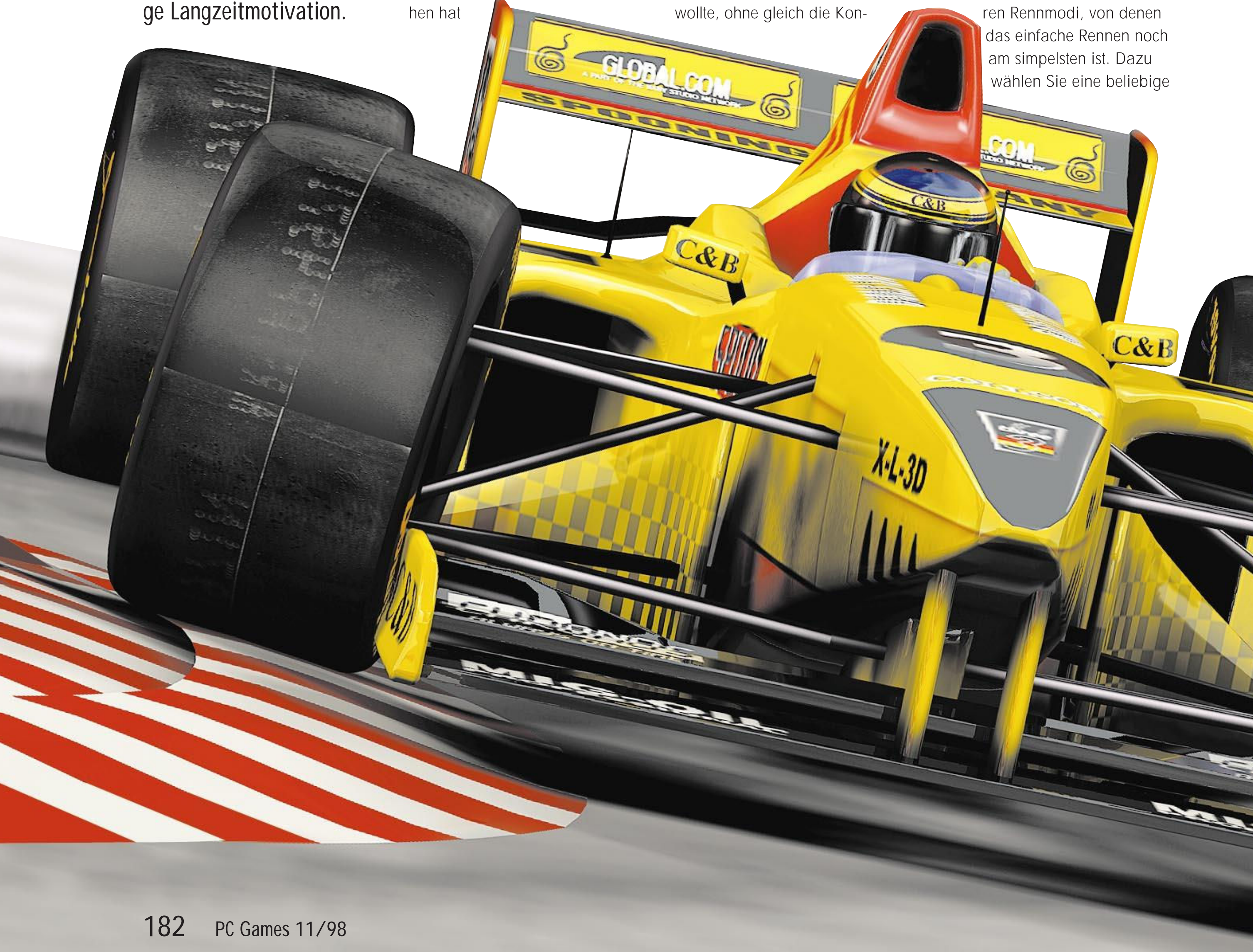
Wolf im Scha

Der König ist tot, lang lebe der König: Dem Nachfolger von F1 Racing Simulation fehlt zwar die teure FOCA-Lizenz, doch die Tugenden der Formel 1-Referenz hat Ubi Soft nicht vergessen. Weniger grafische Neuerungen als vielmehr ein besseres Fahrgefühl und der reizvolle Karriere-Modus sorgen für die nötige Langzeitmotivation.

Im vergangenen Jahr überflügelte Ubi Softs *F1 Racing Simulation* mit superber Grafik und vielen Optionen die bisherige Formel 1-Prominenz. Warum tief in die Tasche greifen, wenn es auch ohne Lizenz funktioniert? Die Entscheidung Ubi Softs, nicht mehr Millionenbeträge für die begehrte FOCA-Lizenz auf den Tisch zu legen, sondern die Finanzen lieber in der Entwicklung des eigentlichen Spiels zu stecken, hat sich gelohnt. *Racing Simulation 2* hat zwar einen leichten Atmosphäre-Malus zu verkraften, da „uns Schumi" einfach zu einem gewissen degradierten Schmidtke wurde, doch spielerisch gesehen hat sich der Verzicht gelohnt. Das neue Rennspiel made in France ist zwar nicht gerade runderneuert, doch wurde an vielen Stellen gefeilt, um Formel 1-Fans auch so genügend Anreize zu bieten, weitere DM 100,- auf den Ladentisch zu blättern. Die 17 Rennstrecken von Brasilien bis Luxemburg sind detailgetreu enthalten, außerdem ist das Fahrgefühl um einiges differenzierter und direkter ausgefallen, um Einsteigern und Actionfreunden mehr Spaß zu bieten, Profis dagegen mit der aufgebohrten Steuerung zu neuen Höchstleistungen anzuspornen. Wer schon immer einmal wie Schumi seinen Flitzer um die Kurven rutschen lassen wollte, ohne gleich die Kontrolle zu verlieren, ist bei *Racing Simulation 2* bestens aufgehoben.

Der dornige Weg nach oben

Wer noch nie am Steuer eines Rennwagens saß und die Strecken nicht kennt, sollte besser die hervorragende Trainingsoption von *Racing Simulation* nutzen. Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl, die Ihnen ermöglichen, ganz alleine den Kurs abzufahren, einen Profi als Zuschauer zu beobachten oder hinter einem Fahrlehrer herzujagen, der Sie mit den Eigenheiten des jeweiligen Parcours vertraut macht. Fühlen Sie sich fit, haben Sie die Wahl zwischen mehreren Rennmodi, von denen das einfache Rennen noch am simpelsten ist. Dazu wählen Sie eine beliebige





fspelz

Strecke, stellen sich den Schwierigkeitsgrad nach Gusto ein und legen los. Komplexer ist da schon der Grand Prix, der Sie alle 17 Rennwochenenden inklusive Training, Qualifikation und dem eigentlichen Rennen bewältigen läßt. Sollte Ihnen die Reihenfolge und Anzahl der Kurse nicht gefallen, dürfen Sie sich auch Ihre persönliche Variante zusammenstellen. Für den Vorgänger angekündigt, aber nicht verwirklicht war ein Karrieremodus, in dem Sie sich durch gute Leistungen von einem kleinen Team bis zum umjubelten Superstar hochfahren können. In *Racing Simulation 2* ist dieser herausfordernde Modus zu finden, allerdings nur in einem der drei realistischen Schwierigkeitsgrade. Ein besonderes Zuckerl für echte Motorsportfreunde bietet Ubi Soft mit den Szenarios, in denen Sie eine gestellte Aufgabe bewältigen müssen. In Jerez müssen Sie sich beispielsweise als Zweiter der WM-Liste im letzten Rennen vor den Spitzenreiter setzen, um noch Weltmeister zu werden. Vorbild ist ganz klar das letztjährige Duell zwischen Michael Schumacher und Jaques Villeneuve. Abgerundet wird der Optionsreichtum durch das Zeitfahren, bei dem Sie auch gegen Ihre eigenen Leistungen, einen sogenannten „Ghost", antreten dürfen.

Kleine Grafik-Verbesserungen

Im direkten Vergleich zum Vorgänger hat sich grafisch neben leicht gestiegenen Hardware-Anforderungen nicht allzuviel getan – außer, Sie besitzen die nötige Hardware, um die Auflösungen nach oben zu schrauben. Mit zwei gekoppelten Voodoo²-Karten und einem Pentium II erreichen Sie bei 1.024 x 768 Pixel brillante Bilder, die vor allem höhere Sichtweiten und mehr Übersicht erlauben. Auch in der Standard-Auflösung des Vorgängers von 640x480 Bildpunkten gibt es neue Effekte: Kommen Sie von der Strecke ab, wirbeln kleine Gras- oder Dreck-Partikel auf, die Gischt bei Regenfahrten wirkt etwas realistischer, und auch die Fahrzeuge sehen detaillierter aus. Gravierende Änderungen oder neue Lichteffekte dürfen Sie dagegen nicht erwarten, hier haben Konkurrenten wie *Need for Speed 3* mehr zu bieten. Einzig die Cockpits sind variabler gestaltet und weisen deutliche Unterschiede auf. Strecken

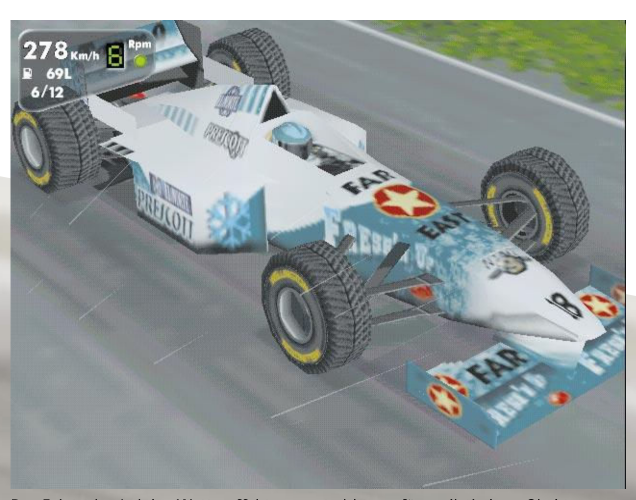




Hier ist gut zu erkennen, daß bei einem Crash die Wagen in einzelne Teile zerlegt werden. Die Unfälle sind generell etwas realistischer als beim Vorgänger geworden (oben). Die Setup-Möglichkeiten wurden annähernd 1:1 vom Vorgänger übernommen. Seltsamerweise dürfen Sie immer noch Slicks statt Profilreifen aufziehen (rechts).



Das Fahrverhalten ist exzellent, man kann sich nun besser an den Grenzbereich herantasten und den Wagen auch leichter abfangen. Dreher passieren trotzdem.



Das Feintuning bei den Wettereffekten sorgt nicht nur für realistischere Gischt, sondern auch für ein authentischeres Fahrverhalten bei Regenrennen.





Der Retro-Modus läßt Sie in einem Oldtimer-Rennen auf dem Nürburgring fahren.

und Boliden müssen wegen der fehlenden FOCA-Lizenz natürlich ohne die originalen Bemalungen und Logos auskommen, was während eines Rennens aber kaum stört, da man die Strecken auch so am typischen Kurvenverlauf erkennt. Wenn Sie dennoch nicht auf Häkkinen und Schumacher verzichten wollen, müssen Sie zum mitgelieferten Editor greifen und die Namen von Hand ändern, was auch bei sämtlichen Texturen im Spiel möglich ist. Mit Shareware-Programmen wie Paintshop Pro oder Microsoft Paint dürfen Sie alle Grafiken vom Asphalt bis hin zum Cockpit nach Belieben umgestalten oder davon ausgehen, daß kurz nach der Veröffentlichung des Spiels neue Versionen im Internet erhältlich sein werden.

Exzellentes Fahrgefühl

Nicht so offensichtlich wie optische Änderungen, aber eigentlich wichtiger, ist das überarbeitete Fahrverhalten. In jedem Schwierigkeitsgrad haben Sie nun eine direktere Kontrolle über das Fahrzeug und können sich besser an den Grenzbereich herantasten. Wenn Sie beispielsweise am Kurvenausgang etwas zuviel Gas geben, haben Sie nun die Chance, den Wagen wieder abzufangen, bevor Sie sich unfreiwillig drehen, was sich bei *F1 Racing Simulation* nicht so gut beherrschen ließ. Zusammen mit den wertvollen Hilfen wie ABS oder der Anti-Schlupfregelung haben auch blutige Rennspiel-Greenhorns die Chance, in einem der ersten Rennen die Pole Position zu ergattern. Formel 1-Veteranen können sich im realistischen Modus über die drei Schwierigkeitsgrade und das Abschalten der Fahrhilfen langsam an den extrem harten Profi-Modus heranarbeiten und auf Wunsch auch die Rennlänge auf 100% stellen, um das echte Rennfeeling zu verspüren. Kombiniert mit einem Force Feedback-Lenkrad und allen aktivierten Schäden, erhalten Sie eine Simulation, die der Wirklichkeit schon beeindruckend nahe kommt. Ein Tritt aufs Gaspedal läßt Sie deutlich die Kraft von mehreren hundert PS spüren, was zusammen mit dem guten Geschwindigkeitsgefühl für den gewünschten Nervenkitzel sorgt und den mancherorts vermißten „Powerturn-Gang" wie schon beim Vorgänger überflüssig macht. Entspannung können Sie im witzigen Retro-Modus suchen, in dem Sie einen ohne Spoiler oder Elektronik ausgestatteten Oldtimer über einen auf altmodisch getrimmten Nürburgring hetzen. Diese Variante hat zwar die Langzeitmotivation nicht gerade mit Löffeln gefressen, ist aber für eine schnelle Runde zwischendurch empfehlenswert. Außerdem ist die Nachbildung des Nürburgrings im direkten Vergleich zu *Grand Prix*

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Grand Prix Legends	92%
Racing Simulation 2	91%
F1 Racing Simulation *1	90%
Formel 1 97	85%
Johnny Herbert's Grand Prix	71%

Grand Prix Legends ist auf jeden Fall die bessere Simulation, aber bei weitem nicht so leicht zugänglich wie *Racing Simulation 2*, das ebenfalls ein astreines Fahrgefühl bietet. Der Karriere-Modus dürfte der größte Kaufanreiz für Besitzer des Vorgängers *F1 Racing Simulation* sein, die wegen nur kleiner Verbesserungen nicht unbedingt zugreifen müssen. Ansonsten sieht es im Formel 1-Bereich düster aus: Weder *Formel 1* noch *Johnny Herbert's Grand Prix* können Simulations-Freunde überzeugen, und selbst als Actionspiel ist *Racing Simulation 2* besser.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 1/98

HINTERGRUND

RS2 | Formel 1 97 | F1RS



Die Hintergrund-Grafiken aller drei Spieler setzen gewiß keine Meilensteine, doch haben die beiden Ubi Soft-Produkte leicht die Nase vorn.

UMGEBUNG

RS2 | Formel 1 97 | F1RS



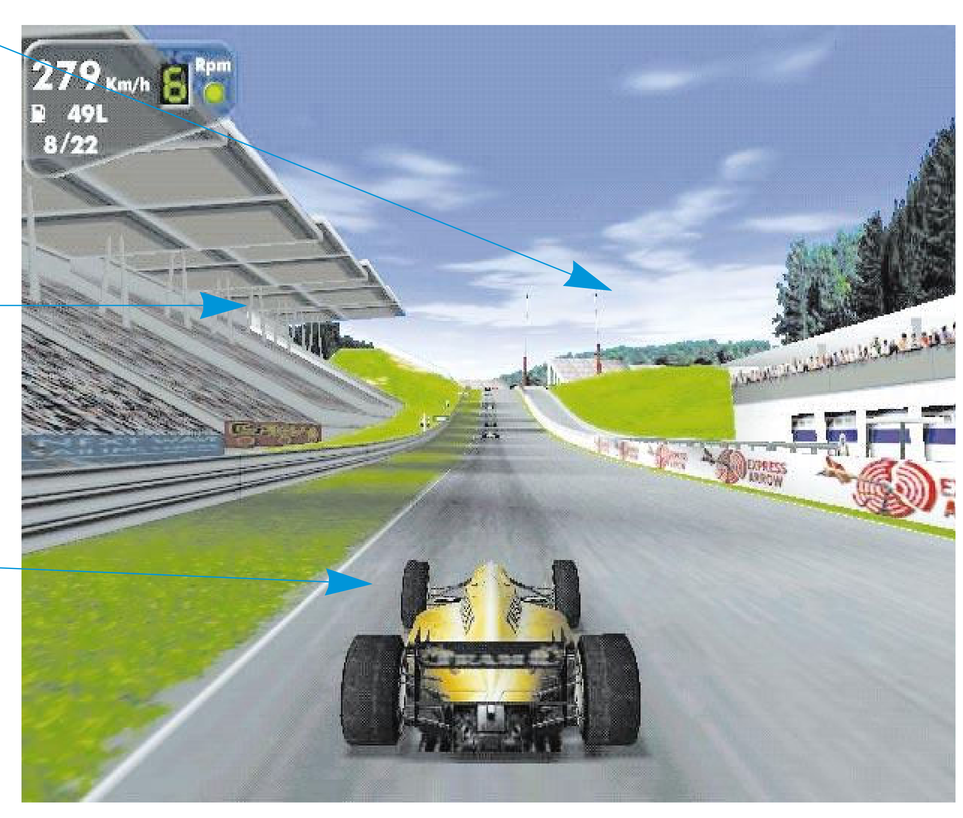
Racing Sim 2 bietet mehr Objekte als die beiden Kontrahenten, läßt aber außer Videowänden weitere Animationen vermissen.

FAHRZEUGE

RS2 | Formel 1 97 | F1RS



Sogar ohne Lizenz zeigt *Racing Sim 2* die detailliertesten Fahrzeuge. Der Vorgänger und *Formel 1 97* liegen in etwa gleich auf.

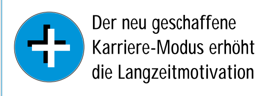


TESTCENTER Racing Simulation 2

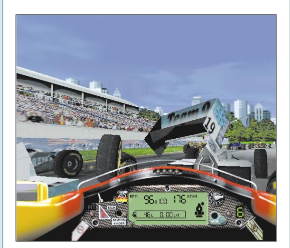
PRO & CONTRA



+ Originalgetreu modellierte Strecken sorgen für Authentizität.



+ Der neu geschaffene Karriere-Modus erhöht die Langzeitmotivation
+ Exzellentes Fahrgefühl und -verhalten für mehr Spaß im Grenzbereich
+ Mehrere detailliert und individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade.
+ Mehrspieler-Modus läßt sich endlich als Grand Prix fahren.



– Grafik im Vergleich zum Vorgänger nur unwesentlich verbessert.
– Computergegner rammen machmal grundlos den Spieler.
– Der Retro-Modus ist auf nur eine Rennstrecke (Nürburgring) beschränkt.
– Dem Motorensound fehlt der nötige Biß, er orgelt zu sehr.

PERFORMANCE 640X480 WENIGE DETAILS

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo [1]	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo [2]	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva 128 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1) Diese Chipsätze wurden in unserer Testversion nicht unterstützt

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

PERFORMANCE 640X480 ALLE DETAILS

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo 1	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo 2	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo Banshee	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Rendition *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Ati Rage Pro *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva 128 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

*1) Diese Chipsätze wurden in unserer Testversion nicht unterstützt

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

FEATURES

Anzahl Strecken:
17 originalgetreue Kurse
Computergegner:
22 Fahrer, die auf den Werten der Saison 1997 basieren
Singleplayer-Spielmodi:
Einzelrennen
Grand Prix
Custom Grand Prix
Karriere
Szenarien
Training
Retro-Rennen
Multiplayer-Spielmodi:
Einzelrennen
Grand Prix
Custom Grand Prix
Retro-Rennen
CD-ROMs je Multiplayer-Spiel:
1 CD-ROM pro Spieler
Schwierigkeits-Stufen:
Vier Stufen (1x Einfach und 3x Realistisch)
Speicherfunktion:
Jederzeit
Realismusoptionen:
Abhängig vom Schwierigkeitsgrad

INSTALLATION

Verschiedene Installationsgrößen, gemessen mit einem 24xCD-ROM.

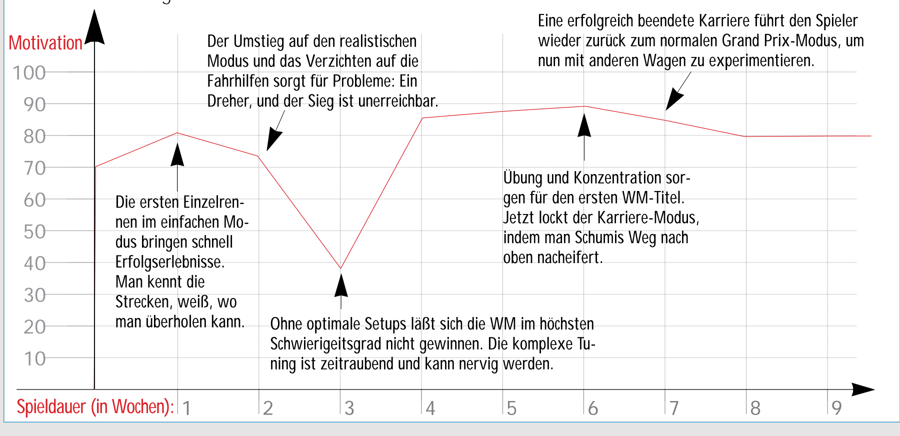
Ladezeiten mit 58 MB:
Befriedigend

Ladezeiten mit 87 MB:
Befriedigend

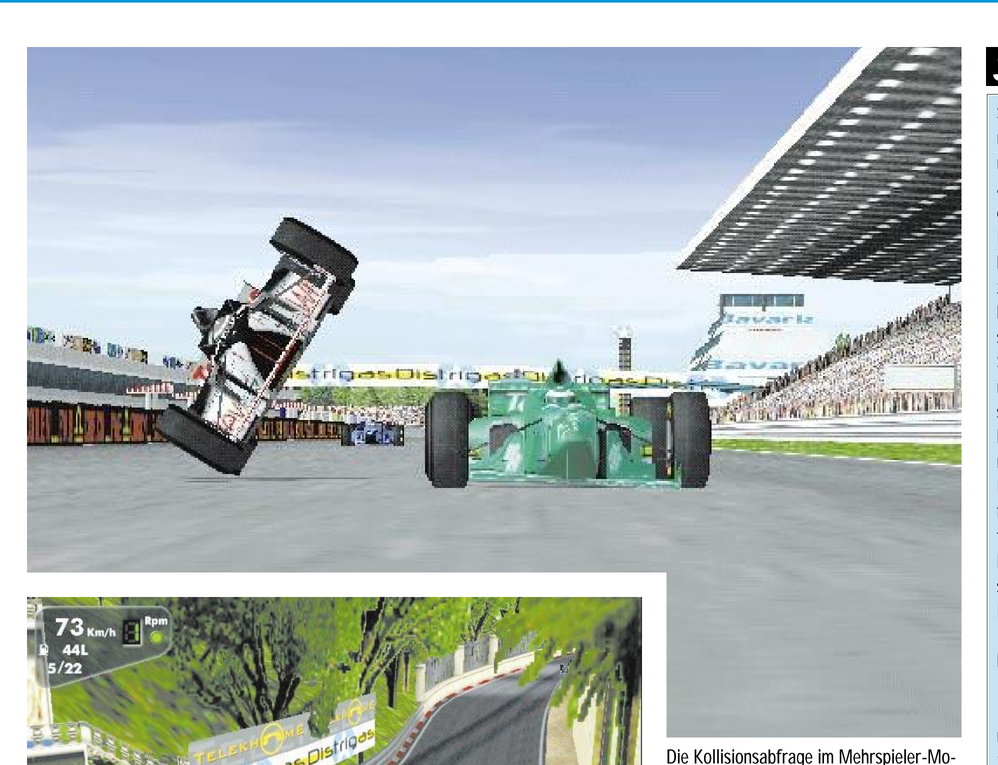
Ladezeiten mit 146 MB:
Gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Leicht zu lernen, schwer zu meistern: Mit dem einfachen Modus setzen sich auch Einsteiger schnell an die Spitze, doch im höchsten Realitätsgrad haben auch Profis einiges zu knabbern. Der Karriere-Modus hat es in sich, macht aber mächtig Laune.







Die Kollisionsabfrage im Mehrspieler-Modus klappt endlich tadellos und ermöglicht so spektakuläre Unfälle wie beim Fahren über einen Reifen des Gegners.

Obwohl die Fähigkeiten von 3D-Karten nicht völlig ausgereizt sind, ist die Grafik immer noch beeindruckend. Auf diesem Bild sehen Sie die sehr schönen Bodentexturen.

STATEMENT

Schumi schließt einen Millionen-Deal nach dem anderen ab, Ubi Soft hat dagegen die Nase voll, Ecclestones Formel 1-Imperium mit sündteuren Lizenzen vollzubuttern. Der Verzicht auf die originalen Teams und Logos hat sich gelohnt. Die Rennstrecken sind trotzdem 1:1 im Spiel, und im Prinzip kommt es mir mehr auf gutes Fahrgefühl und spannende Spielmodi an. Hier kann *Racing Simulation 2* immer noch protzen und verschafft den Franzosen erneut die Formel 1-Referenz. Grafisch war kein Quantensprung mehr möglich wie noch beim Vorgänger, der den Altmeister *Grand Prix 2* blaß aussehen ließ, doch bieten die Franzosen immer noch die beste Optik. Trotz kleiner Mankos wie dem dünnen Motorensound macht *Racing Simulation 2* mächtig Spaß und erhöht mit dem Karriere-Modus die Langzeitmotivation gegenüber dem Vorgänger deutlich. Ob das ein echter Kaufgrund für die Besitzer von *F1 Racing Simulation* ist, sei dahingestellt.

Legends eher erbärmlich geraten, sogar die Oldtimer sehen wenig detailliert aus.

Keine neuen Setups

Wenn Sie neben der Jagd nach dem WM-Titel gerne Ihre bastlerischen Fähigkeiten unter Beweis stellen, ist das umfangreiche Tuningangebot goldrichtig für Sie. Vom Anstellwinkel der Flügel über den Radstand bis zum Getriebe ist alles einstellbar, auf Wunsch auch getrennt für Training, Qualifikation und Rennen sowie natürlich für jeden Kurs einzeln. Geändert hat sich im Vergleich zum Vorgänger gar nix – deshalb können Sie weiterhin Slicks aufziehen, obwohl die in der aktuellen Formel 1-Saison bekanntlich nicht mehr verwendet werden. Wenn Ubi Soft schon auf die FOCA-Lizenz verzichtet, hätte wenigstens das Fahrgefühl mit den Profil-Reifen simuliert werden müssen, was ja nichts gekostet hätte. Im Handbuch werden die einzelnen Setups zwar beschrieben, aber für Nicht-Kfz-Mechaniker nur unzureichend erklärt. Gerade bei der Auswertung der Telemetrie-Daten müssen Sie mit einer gewissen Einarbeitungszeit rechnen.

Computergegner mit Blackout

Die uns vorliegende Test-Version enthielt erfreulicherweise keine gravierenden Bugs oder verursachte Probleme mit den getesteten Grafikkarten. Ärgerlich war dagegen stellenweise die Künstliche Intelligenz der Computerfahrer, die zwar im Großen und Ganzen so fahren, wie man es erwartet – aber nur im Großen und Ganzen, denn manchmal scheinen sie einen Blackout zu haben. Bleiben Sie beispielsweise beim Start einfach stehen, dürfen Sie mit fast hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit damit rechnen, daß mindestens ein Pilot intimen Kontakt mit Ihrem Heck sucht. Oder der Fahrer hinter Ihnen bleibt auch stur stehen, bis Sie ihm gnädig Platz machen. Nerviger ist dagegen die Angewohnheit mancher Fahrer, Ihnen zielsicher auf die Hinterreifen zu donnern, wenn Sie vor einer Kurve scharf bremsen und sich dabei auf der Ideallinie befinden. Gerade im realistischen Modus mit dem aktivierten Schadensmodell kann das für das eine oder andere Frusterlebnis sorgen. Ubi Soft war dieses Problem allerdings bekannt, und es wurde versprochen, dieses Manko noch für die Verkaufsversion zu beheben – bis Redaktionsschluß lag uns allerdings keine bereinigte Fassung vor. Lobenswert ist dagegen, daß die Programmierer den Replay-Modus ruckel- und fehlerfrei hinbekommen haben und außerdem der Mehrspieler-Modus kräftig überarbeitet wurde. Zwar ruckeln bei bestimmten Geschwindigkeiten andere Fahrzeuge noch etwas, doch klappt die Kollisionsabfrage bei *Racing Simulation 2* endlich prima. Wenn Sie wollen, können Sie zielgerichtet einem Kontrahenten über den rechten Vorderreifen hobeln oder auch haarscharf in einer Kurve vorbeiziehen.

Florian Stangl ■

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	2
●	SVGA	ModemLink	4
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 166, 24 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 160 MB

3D-SUPPORT
(Direct3D geplant)
3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiel

Grafik	90%
Sound	70%
Handling	95%
Multiplayer	93%
Spielspaß	**91%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 100,-

Commandos: Hinter feindlichen Linien – vier Monate danach

Überraschungs a

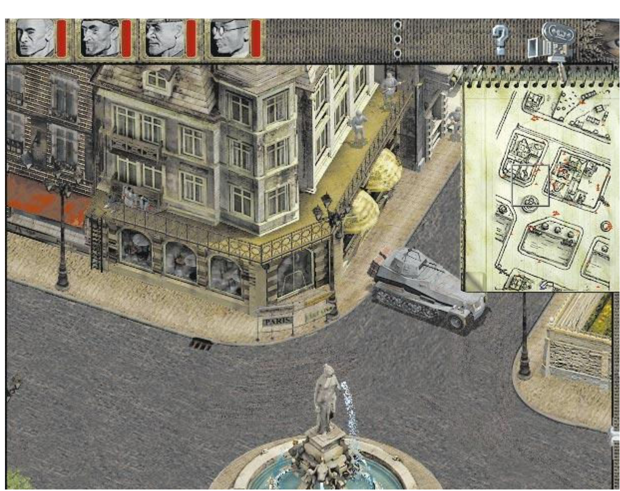
Knapp ein halbes Jahr ist Commandos mittlerweile auf dem Markt, und schon gibt es erste Informationen über einen Nachfolger. Höchste Zeit für eine Nachbetrachtung und die Frage, was die Käufer von einem zweiten Teil eigentlich verlangen.

Nach so vielen Monaten darf man es ruhig zugeben: Auch wir wurden von dem Erfolg von *Commandos* überrascht. Zwar muß man es dem populären Genre der Echtzeit-Strategiespiele zurechnen, doch ohne eigene Basis, ohne Waffenfabriken und mit nur sieben Einheiten bietet *Commandos* nicht viele der Features, die der typische Spieler auf seiner Wunschliste stehen hat. Sechsstellige Verkaufszahlen beweisen allerdings, daß die Pyro Studios genau den Nerv der Spielergemeinschaft getroffen haben. Das spanische Softwarehaus hat viele Monate auf eigenes Risiko an *Commandos* programmiert, bis kurz vor der Fertigstellung der Publisher Eidos den Vertrieb übernahm. Trotz einer eher halbherzigen Marketingkampagne war und ist *Commandos* Thema in den Medien und auf den Schulhöfen. Javier Perez, President der Pyro Studios, sieht seinen Erfolg eher nüchtern: „Schon mit fünf Jahren habe ich das erste Mal *Pong* gespielt. Aber genau aus diesem Grund haben wir uns nicht irgendwelche Charts angesehen, um zu wissen, was für ein Spiel wir machen müssen. Wir wollten einfach etwas, was einerseits vollkommen fesselt, andererseits nicht schon auf dem Markt ist." Mittlerweile werden die Rufe nach den versprochenen Missionen, die kostenlos aus dem Internet zu holen sein sollen, immer lauter. Auch wegen der Gerüchte um eine Zusatz-CD und den ersten Details zur Nachfolgerversion haben wir die *Commandos*-Käufer um ihre Meinung gebeten. Etliche tausend Einsendungen erreichten uns per Post, E-Mail oder Web-Fragebogen (http://www.pcgames.de). Die Umfrage lieferte in mehrerer Hinsicht bemerkenswerte Resultate. Was wir zunächst für einen Fehler der Datenbank der Web-Abfrage hielten, bestätigte sich auch bei der Auswertung der Mails: Nicht einmal ein Prozent aller Umfrageteilnehmer ist weiblichen Geschlechts. Obwohl es ja durchaus Frauen gibt, die einem militärischen Spielprinzip etwas abgewinnen können, hielt sich diese Klientel von dem Programm fern –

WÜNSCHE

Was wünschen Sie sich außer der Behebung Ihrer Kritikpunkte und der Bugs für einen eventuellen Nachfolger?

1. Mehr Waffen
2. Mehr Szenarien
3. Einen Missionseditor
4. Mehr interaktive Objekte (Fahrzeuge, Maschinen, Schranken...)
5. Nachtmissionen
6. Wettereffekte
7. Bessere Künstliche Intelligenz für beide Seiten
8. Drehbare Ansicht der Landkarte
9. Indoor-Missionen
10. Historische Missionen



Viele Spieler wünschen sich, in neuen Missionen innerhalb der Gebäude zu operieren. Wenigstens technisch stellt dies kein Problem dar.

s angriff

bei dem Aufbaustrategiespiel *Anno 1602* (Feedback in *PC Games* 10/98) lag der Frauenanteil bei unglaublichen 11 Prozent! Ein Vergleich der beiden Umfrageergebnisse läßt interessante Rückschlüsse auf die Psyche der Käufer zu. Während unter den selbständigen und angestellten *Anno 1602*-Käufern sehr viele Handwerker auftauchten, stellen bei *Commandos* Bankangestellte die größte Berufsgruppe dar. Warum sich wohl gerade diese an hinterlistigen Plänen erfreuen können?

Alte Männer mit viel Freizeit

Boshaft könnte man den typischen *Commandos*-Käufer als alten Mann mit jeder Menge Freizeit beschreiben. Das Durchschnittsalter von knapp über 20 Jahren liegt weit über dem anderer Spiele, auch die Zeit, die in eine „Sitzung" investiert wird, ist deutlich länger. Zahlreiche Einsender gaben an, fünf bis acht Stunden am Stück zu zocken. Dies ist ein offenkundiger Beweis für den Suchteffekt, den das Programm erzeugt, allerdings auch für den hohen Schwierigkeitsgrad. Bei der Frage, was an *Commandos* nicht gefallen habe, gaben immerhin über 20 Prozent den überhöhten Schwierigkeitsgrad an. Acht Prozent gaben die gleiche Antwort allerdings auf die Frage, was ihnen besonders gut gefallen habe. Da es ein Softwarehaus offensichtlich niemandem recht machen kann, stehen die Pyro Studios vor einem schwierigen Spagat. Ein einstellbarer oder adaptiver Schwierigkeitsgrad, gegen den sich die Entwickler des ersten Teils gesträubt hatten, wird für *Commandos 2* immerhin nicht mehr ausgeschlossen.

Multiplayer

Das Thema Multiplayer lag zahlreichen Teilnehmern am Herzen. 30 Prozent aller Spieler nutzen den Mehrspieler-Modus. Betrachtet man die Hürden, die die Pyro Studios vor den Multiplayer-Modus gestellt haben, ist dieser Wert

FLOP 20

Was hat Ihnen an *Commandos* nicht gefallen?

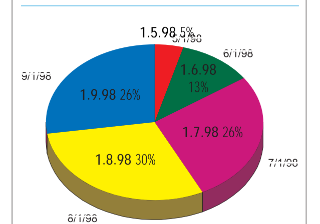
1. Der hohe Schwierigkeitsgrad
2. Die Technik des Multiplayer-Modus
3. Zu lange Lade-/Speicherzeiten
4. Sprachausgabe/fehlende Hintergrundmusik
5. Künstliche Intelligenz der Gegner
6. Zu hohe Hardwareanforderungen
7. Das Szenario
8. Zu wenige Charaktere
9. Künstliche Intelligenz der eigenen Charaktere
10. Zensur der deutschen Version
11. Zu wenige Missionen
12. Dauer einer Mission
13. Qualität der Grafik
14. Zu geringe Allroundfähigkeiten der Charaktere
15. Sehr genaues Timing nötig
16. Eine CD je Spieler im Multiplayer-Modus
17. Qualität des Briefings
18. Gegner sind fehlerfrei
19. vVorgegebene Zusammenstellung des Teams
20. Keine Meldung der Charaktere bei Beschuß

BUG-REPORT

Welche Bugs haben Sie gefunden?

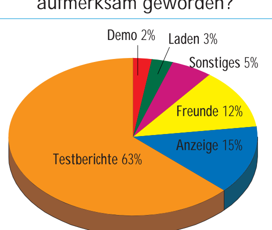
1. Man kann Spielfiguren in das Schlauchboot packen.
2. Das Blickfeld der Gegner wird nicht immer korrekt dargestellt.
3. Grafikeinstellungen werden nicht gespeichert.
4. Abstürze (spontan und beim Speichern).
5. Ein zerschossenes Boot wird im Rucksack repariert.

Wann haben Sie Commandos gekauft?



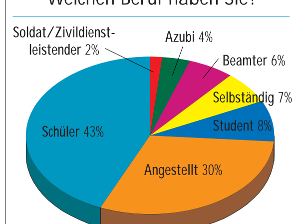
Die höchsten Verkaufszahlen hatte Commandos im August, zum Vorweihnachtsgeschäft werden sie wohl noch einmal ansteigen.

Wie sind Sie auf Commandos aufmerksam geworden?



Anzeigen und Mund-zu-Mund-Propaganda sind neben den Berichten in der Presse die stärksten Verkaufsargumente.

Welchen Beruf haben Sie?



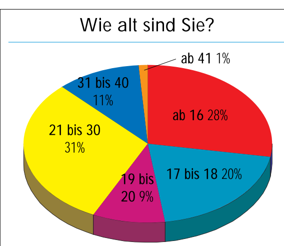
Ein überraschend hoher Anteil der Spieler steht bereits im Berufsleben. Fast 50 Prozent der Käufer haben ein eigenes Einkommen.

Welches Geschlecht haben Sie?



Commandos ist offensichtlich kein Spiel für Frauen. Nur ein (aufgerundetes) Prozent der CD-ROMs fanden den Weg auf in weibliche Hände.

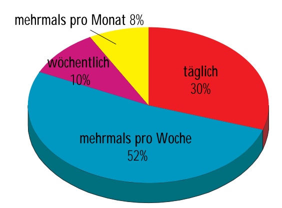
Wie alt sind Sie?



Zwar sind die 16-jährigen Käufer am stärksten vertreten, dennoch ist *Commandos* mit einem Erwachsenenanteil von 52 Prozent ein „altes“ Spiel.

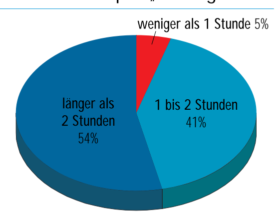
Wie oft spielen Sie Commandos?





Der Suchteffekt: Fast 80 Prozent der Spieler nehmen sich mehrmals wöchentlich oder täglich Zeit für eine Partie *Commandos*.

Wie lange spielen Sie durchschnittlich pro „Sitzung“?



Einer der Hauptkritikpunkte sorgt für lange Spieleabende. Die umfangreichen Missionen sind innerhalb einer Stunde nicht zu schaffen.

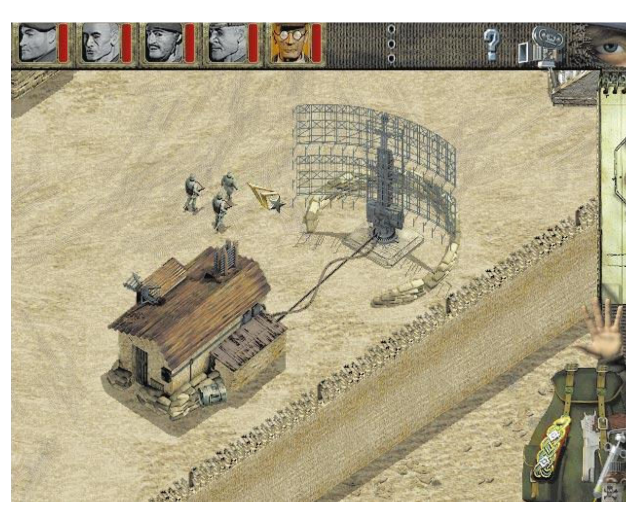
erstaunlich hoch. Weder mit Splitscreen noch per Modemlink, nicht einmal in einem IPX-Netzwerk funktioniert *Commandos*. Wer sich einmal die Mühe gemacht hat, in einem lokalen Netzwerk ein funktionierendes TCP/IP-Protokoll zu installieren, kann erahnen, welchen Aufwand viele tausend *Commandos*-Spieler auf sich genommen haben. So ist auch einer der größten Kritikpunkte an *Commandos* die zugrundeliegende Netzwerktechnologie. Stellt nicht Microsoft mit DirectPlay ein hardware- und protokollunabhängiges SDK kostenlos zur Verfügung? Dieser Bestandteil von DirectX setzt auf jede vorhandene Netzwerkverbindung (auch Kabel- und Modemverbindungen) auf und nimmt dem Spiel die gesamte Kommunikation ab. Hier haben die Pyro Studios das Rad ein zweites Mal erfunden – und nicht einmal gute Arbeit geleistet. Auch die Tatsache, daß jeder Mitspieler eine eigene CD-ROM benötigt, stieß vielen Käufern bitter auf. Mit dem Patch 1.1 ist dieser Umstand behoben: Nur noch der Server benötigt eine CD, den Clients genügt eine Vollinstallation.

Dem Spieler auf den Mund geschaut

Javier Perez entwarf mit seinem Team den *Commandos*-Prototyp als selbstgebasteltes Brettspiel. „Bei Strategiespielen weiß man, daß sie funktionieren, wenn man sie erst einmal mit Papier und Bleistift ausprobiert“, erläutert Perez. „Ich habe damals die Deutschen gespielt und mein Bruder das alliierte Team. So sind wir auf immer neue Ideen gekommen und haben praktisch alle prinzipiellen Spielregeln einfach nur anhand dieses Brettspiels erfunden.“ Javier Perez verriet bereits letzten Monat erste Details über *Commandos 2*. Das mittlerweile auf rund 50 Mitarbeiter angewachsene Team hat sich für den Nachfolger kein neues Spielprinzip einfallen lassen, sondern will das bestehende Programm mit zahlreichen neuen Features aufwerten. Erfreulicherweise sind diese nahezu deckungsgleich mit den Wünschen, die die Umfrageteilnehmer für einen Nachfolger angaben. Mehr Charaktere, mehr Waffen, weitere Szenarien (unter anderem wird man in Japan kämpfen), Nachteinsätze und Wettereffekte sind nur einige der Neuerungen, die *Commandos 2* bieten wird. Von einem Editor wird man



Selbst die letzte Mission war vielen Käufern nicht groß genug. Zugunsten des Überblicks wird diese Größe in Commandos 2 aber nicht übertroffen werden.



Die detailreiche Grafik ist neben dem Spielprinzip wichtigstes Kaufargument. Vor allem die ansprechenden „Sichtfeld“-Effekte gefielen den Käufern.

TOP 20

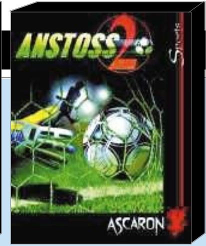
Was hat Ihnen an *Commandos* besonders gut gefallen?

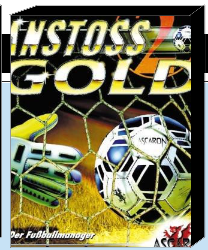
1. Schwerpunkt auf Strategie
2. Qualität der Grafik
3. Das Spielprinzip
4. Keine Hektik
5. Der hohe Schwierigkeitsgrad
6. Gestaltung der Missionen
7. Einteilung in verschiedene Charaktere
8. Hoher Realismus
9. Die Atmosphäre
10. Langzeitmotivation
11. Gameplay
12. Originelle Spielidee
13. Sichtbereiche
14. Hohe Komplexität
15. Künstliche Intelligenz der Gegner
16. Das Szenario
17. Der Multiplayer-Modus
18. Abwechslungsreichtum
19. Qualität des Briefings
20. Einsteigerfreundlichkeit

HINTERHALT: INOFFIZIELLE ADD-ONS

Für nur DM 29,95 findet sich in gut sortierten Spieleläden das Zusatzpaket *Das Elite Kommando: Tief im Feindesland*“ von Koch Media. Über 90 neue Szenarien, Paßwörter, Trainer und Tools sind angeblich auf der CD zu finden – ein ausgesprochen günstiges Schnäppchen. Das Produkt entpuppt sich jedoch schnell als Mogelpackung: Die 90 sogenannten Szenarien sind lediglich Spielstände der Original-Missionen, und die Utilities sind größtenteils Shareware wie beispielsweise Packprogramme, der Acrobat Reader oder Microsofts DirectX. Lediglich der Trainer, mit dem sich im laufenden Spiel bestimmte Werte des Spiels verändern lassen, wird für einige Nutzer einen gewissen Wert haben.

ANSTOSS 2





Seit seinem Erscheinen gilt Ascarons Fußballmanager als die *PC Games*-Referenz im Bereich der sportlichen Management-Simulationen. Die enorme Resonanz in Form von Tips & Tricks-Beiträgen der *PC Games*-Leser beweist, daß es sich bei diesem Titel um einen wahren Dauerbrenner handelt. Anläßlich der Veröffentlichung von *Anstoss 2 Gold* (siehe Test in dieser Ausgabe) haben Sie jetzt die Chance, Ihre Meinung kundzutun. Und so können Sie mitmachen: Schreiben Sie die Nummer der jeweiligen Frage nebst Antwort auf eine Postkarte oder einen Brief und schicken Sie das Ganze an

Computec Media AG
Redaktion PC Games
Feedback: Anstoss 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Natürlich ist es auch möglich, per e-Mail teilzunehmen: redaktion@pcgames.de (bitte Betreff „Feedback: Anstoß 2" angeben). Den Fragebogen zum komfortablen Ankreuzen und Eintragen finden Sie zudem auf der PC Games-Homepage (http://www.pcgames.de). Falls Sie einen der wertvollen Software-Überraschungspakete gewinnen möchten, die wir unter allen Einsendern verlosen, vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen und Ihre Anschrift anzugeben.

1. Wann haben Sie Anstoss 2 gekauft? (Monat)
2. Wie sind Sie auf Anstoss 2 aufmerksam geworden? (Testbericht, Werbung etc.)
3. Wie oft spielen Sie Anstoss 2?
4. Wie lange spielen Sie „pro Sitzung" an Anstoß 2?
5. Welche Spielspaß-Wertung (in Prozent) würden Sie für Anstoss 2 vergeben?
6. Haben Sie Bugs in Anstoss 2 gefunden? Wenn ja, welche?
7. Nutzen Sie den Multiplayer-Modus von Anstoss 2?
8. Was gefällt Ihnen an Anstoss 2 besonders gut?
9. Was gefällt Ihnen an Anstoss 2 weniger gut oder überhaupt nicht?
10. Haben Sie den Kauf von Anstoss 2 bereut?
11. Welche Fußballmanager besitzen Sie außer Anstoss 2?
12. Welche Features wünschen Sie sich für Anstoss 3?
13. Haben Sie sich die Zusatz-CD „Verlängerung" zugelegt? Wenn nein, warum nicht?
14. Welchen Modus (Manager-Karriere, Karriere mit Vereinswahl etc.) nutzen Sie am häufigsten?
15. In welcher Liga starten Sie?
16. Welchen Verein wählen Sie zu Beginn?
17. Bitte vergeben Sie Schulnoten für folgende Aspekte (1 = sehr gut, 6 = ungenügend):
   A. Grafik
   B. Musik
   C. Sprachausgabe
   D. 3D-Spielszenen
   E. Realitätsnähe
   F. Benutzeroberfläche
   G. Editor
   H. Statistiken
   I. Einsteigerfreundlichkeit
   J. Langzeitmotivation
   K. Multiplayer-Modus
   L. Handbuch/Online-Hilfe
   M. Service des Herstellers (Hotline, Bugfixes, Ersatz für defekte CD-ROMs)
18. Wie wichtig sind für Sie folgende Features eines Fußballmanagers (1 = sehr wichtig, 6 = völlig unwichtig)?
   A. Stadion-Ausbau
   B. Statistiken
   C. Automatik-Funktionen
   D. Original Vereins- und Spielernamen
   E. EM-/WM-Modus
   F. 3D-Spielszenen
   G. Editor
   H. Multiplayer-Modus
   I. Interviews/Quiz

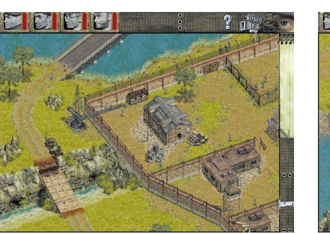
Für unsere Statistiken:

19. Alter
20. Männlich/weiblich
21. Beruf

Teilnahmebedingungen:
- Mitmachen dürfen alle *PC Games*-Leser, ausgenommen Mitarbeiter der Computec Media AG sowie der Firmen Ascaron, Funsoft und Softgold.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß: 16. Oktober 1998
- Die Antworten haben keinerlei Einfluß auf Ihre Gewinn-Chance.
- Wir garantieren Ihnen, daß wir alle Angaben lediglich für die redaktionelle Berichterstattung verwenden und nicht an Dritte weitergeben. Alle persönlichen Daten werden nach Abschluß der Aktion gelöscht.

allerdings weiterhin nur träumen dürfen, dieses Utility ist für die Pyro Studios verständlicherweise noch zu wertvoll. Aus rechtlichen Gründen wird die deutsche Version wiederum einigen „Anpassungen" unterworfen werden. Zahlreiche Spieler bemängelten die Zensurmaßnahmen, die aufgrund der deutschen Kultus- und Jugendgesetze notwendig waren. Es waren weniger die fehlenden Blutspritzer, die die Spieler vermißten, sondern die veränderte Beflaggung. Aber auch wenn historisch falsche Fahnen dem vermeintlichen Realismus schaden, sind sie in diesem Fall nicht unbedingt notwendig. *Commandos 2* wird wieder bei Eidos erscheinen, da sich die Firma rechtzeitig die Vertriebsrechte sichern konnte. Für die zwei weiteren Spiele, an denen die Pyro Studios gerade arbeiten, wird noch um die Rechte gerungen. Eidos ist nicht mehr der einzige Bewerber: Nach dem unglaublichen Erfolg von *Commandos* rennt die Industrie den über Nacht zu Stars gewordenen Programmierern die Türen ein.

Harald Wagner ■

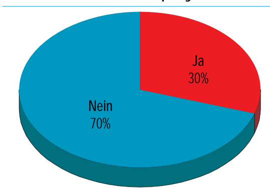


Der hohe Schwierigkeitsgrad wird sowohl positiv als auch negativ bewertet.



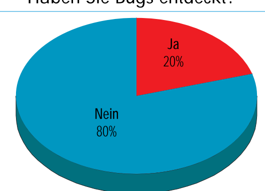
Mit dem Bekämpfen der Deutschen wollten sich etliche Spieler nicht anfreunden.





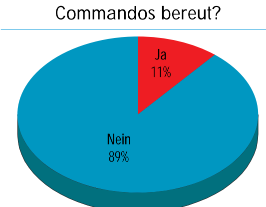
Trotz aller Schwierigkeiten, die der TCP-Netzwerk-Modus mit sich bringt, nutzt fast ein Drittel aller Spieler die Multiplayerfähigkeit.





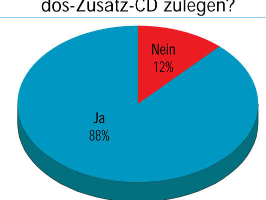
Jeder fünfte gab an, Bugs entdeckt zu haben. Läßt man die Gummiboot-Fehler beiseite, reduziert sich der Anteil auf ca. 5 Prozent.

Haben Sie den Kauf von Commandos bereut?



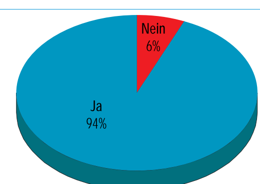
Hauptsächlich der hohe Schwierigkeitsgrad und die Multiplayertechnik verursachte den Mißmut bei immerhin 11 Prozent aller Käufer.

Würden Sie sich eine Commandos-Zusatz-CD zulegen?



Wer den Kauf nicht bereut hat, wird sich auch ohne nennenswerte Veränderungen am Gameplay eine Mission-CD kaufen.

Werden Sie sich den Nachfolger von Commandos kaufen?



Ein gelungenes *Commandos 2* hätte gute Aussichten auf Erfolg: auch ohne Neukunden würde Eidos die Verkaufscharts anführen.

Guido Henkel

Selbsterfahrung



Guido Henkel packt aus. Er nimmt kein Blatt vor den Mund, erzählt über seine schlechten Erfahrungen als Spieledesigner in Deutschland und spart nicht mit Kritik an der gesamten Spieleindustrie. Mittlerweile ist der Ex-Attic-Geschäftsführer nach Amerika ausgewandert und produziert dort für Interplay das verheißungsvolle Rollenspiel Planscape: Torment. Wir sprachen mit Guido über seinen dornenreichen Weg als Spieleentwickler in Deutschland und über die seiner Meinung nach rückständigen Spielefirmen in der Bundesrepublik.

Wenn einer weiß, woran es bei deutschen Entwicklern krankt, dann ist das Guido Henkel. Der Spieleveteran ist seit 15 Jahren in der Branche, hat als Programmierer und Designer etliche magere Jahre erlebt und schließlich seinen Traum wahrgemacht, seine Brötchen in den USA zu verdienen. Der Erfolg zeichnet sich schon jetzt ab: Sein neuer Arbeitgeber Interplay schwärmt in den höchsten Tönen von Guidos Erfahrung und Kreativität, und die amerikanischen Medien zeigen sich zutiefst beeindruckt von *Planescape: Torment*, das Guido produziert. Der langhaarige Ex-Stuttgarter ist sicher, daß er ein Spiel wie *Torment* niemals in Deutschland auf den Weg bringen könnte. „Ich wollte damals den ganz radikalen Wechsel, die andere Seite der Industrie sehen. Ich wollte weg von diesem Kleinen, Limitierten, und wollte sehen, wie es sich in einer der großen Firmen ar-



beitet, wo theoretisch alles machbar ist." Guidos langer und oft steiniger Weg zum Producer bei Interplay im kalifornischen Irvine begann 1982 mit dem Informatikkurs in der gymnasialen Oberstufe, der ihn auf Anhieb faszinierte. Mit dem Apple II und dem Commodore PET, etwas BASIC und ein paar Text-Adventures ging es los, da Guido schnell klar wurde, daß mathematische Problemlösungen lange nicht so viel Spaß machen wie Spiele. Veröffentlicht wurden die ersten Gehversuche allerdings nie, nur in der damaligen Cracker-Szene kursierten seine Werke eine Zeitlang. Der erste eigene Rechner wurde ein VC 20, auf dem Guido flott auf Assembler umstieg, da BASIC natürlich zu langsam war. „Ich hab' das mit den Data Becker-Büchern wie „VC 20 intern" gelernt", erinnert er sich. Der Umstieg auf den C64 war unumgänglich, und auch für diesen Kult-Rechner brachte Guido sich Assembler selbst bei. „Damals hab' ich das Text-Adventure Hellowoon programmiert, mein erstes Spiel, das 1986 durch die Ariola Soft richtig veröffentlicht wurde. Ich hab damals Demos an alle möglichen Publisher wie Kingsoft oder Rushware geschickt, aber Ariola waren die einzigen, die angerufen haben. Aber sie wollten Grafik. Ich hab dann gesagt: 'Scheiße, ich kann doch da keine Grafik reinhämmern.' Ich hatte keinen Plan, aber ich hab dann angefangen zu malen – auf dem 64er." Das kostete Zeit, und die Ära des C64 neigte sich langsam, aber sicher dem Ende zu. „Ariola meinte, daß die C64-Version schön sei, aber sie bräuchten `ne Atari ST-Version. Und eine für den Amiga. Na gut, kurzerhand rausgegangen, Atari gekauft, Amiga gekauft und konvertiert. Der Titel kam dann in den Handel und lief eigentlich recht gut." Guido war völlig fasziniert, als er irgendwann mal in einem Kaufhaus sah, wie jemand sein Spiel kaufte, was für ihn selbst heute noch der große Anreiz ist. Danach stürzte Guido sich gleich auf sein nächstes Produkt, das Adventure *Ooze*, das er neben C64, Atari ST und Amiga auch für den PC umschrieb. „Damals wollte ich das vollberuflich machen und hab` mit Ariola Soft `nen längerfristigen Vertrag abgeschlossen", erzählt er. Für sein eigenes Label Dragonware entwickelte Guido zusammen mit seinem Freund Hans-Jürgen Bäumler das Spiel *Drachen von Laas*, das sein letztes Text-Adventure sein sollte. „Das war auch faszinierend, weil es nur vier Monate waren, in denen wir alles selber gemacht haben. Programmierung, Grafik, Handbuch, Verpackung, alles. Und dann fing der Ärger an. *Drachen von Laas* war fertig, und Ariola hatten damals `nen neuen Marketing-Leiter, Willi Carmincke. Der hatte totale Wahnvorstellungen, wie das ablaufen sollte. Er wollte, daß wir mehr Arbeit machen und weniger Royalties kriegen. Wir konnten uns nicht einigen, also hab ich den Vertrag nicht verlängert. Dadurch ging uns einiges Geld durch die Lappen, weil wir die Master-Version einfach nicht abgeben konnten, weil wir wußten, wir werden über den Tisch gezogen." Guido zog dann los und suchte einen neuen Vertrieb, was ihm den Kontakt mit Linel bescherte. „Das war `ne Schweizer Abzockerfirma. Wir haben `nen Vertrag gemacht für ganz Europa, aber das Resultat war ziemlich erbärmlich. Alles war rauskam, war `ne englische Version von *Ooze*. *Drachen von Laas* aber lag über zwei Jahre nur in der Schublade, weil die nicht in der Lage waren, 'ne Verpackung dafür zu schaffen. Mir ging dann die Kohle aus, weil ich nie einen Cent gesehen habe. Der Chef von Linel hat mir dann Konvertierungsjobs zugespielt, zum Beispiel *Kaiser* für den Amiga – `ne total kranke Version, die wohl nie richtig gelaufen ist. Die ganze Aktion war Betrug, war ein Schwindel. Er rief mich an und sagte, daß der Programmierer abgesprungen und alles fast fertig sei. Zwei Wochen Arbeit und 8.000 DM dafür – ich wär` ja doof, wenn ich das nicht gemacht hätte." Wie so oft in Guidos Leben sah die Wahrheit anders aus: „Dumm, wie ich war, hab` ich den Vertrag unterschrieben, bevor ich was gesehen hatte. Und es war nix gemacht. Im Endeffekt hat`s drei Monate gedauert und Geld hab` ich nie gesehen." Der Streit eskalierte, eine weitere Zusammenarbeit war für Guido unmöglich, vor allem, da er die Methoden des Linel-Chefs noch besser kennenlernen

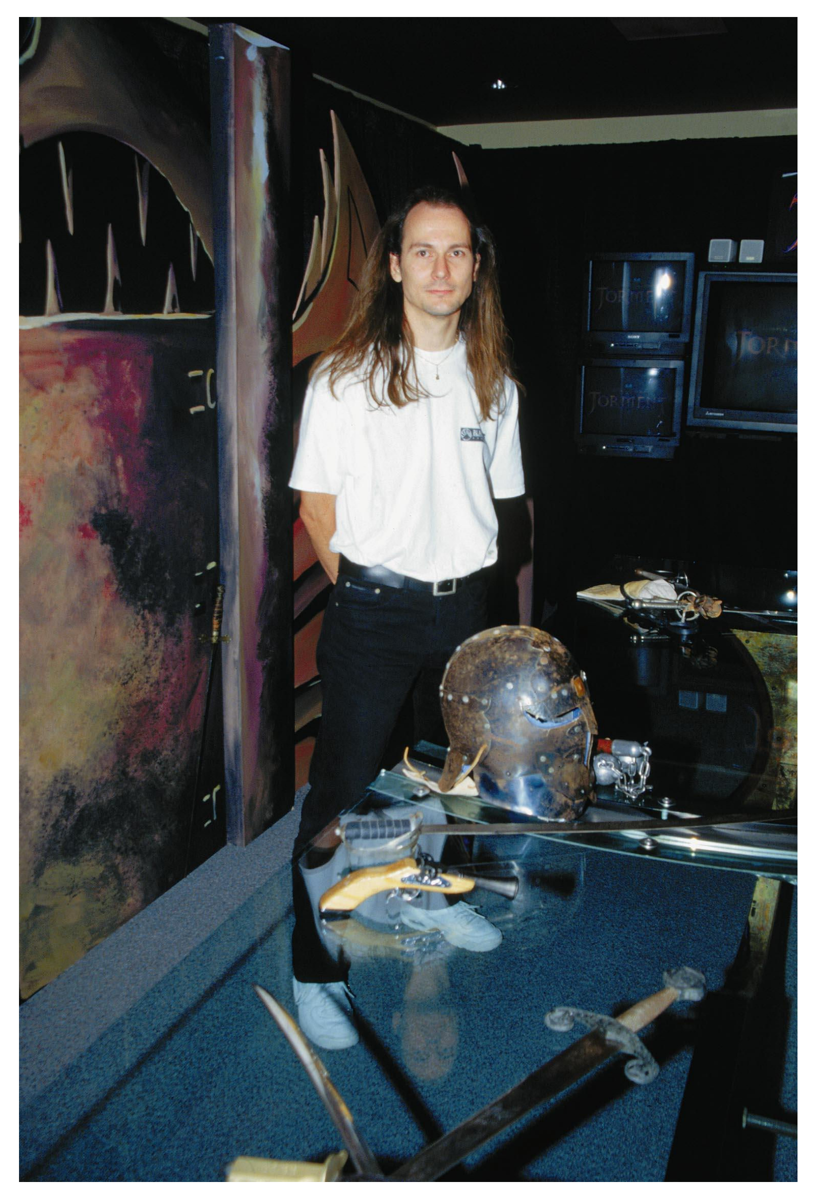


sollte. „Ein netter Seiteneffekt war, daß ich `ne Menge Leute kennenlernte. Er hatte Programmierer aus England eingeflogen, die hat er dann in seinem kleinen Kabuff in der Schweiz eingesperrt. Er hat ein Haus angemietet, in Appenzell, abseits jeglicher Zivilisation auf `ner Alm. In dieses kleine Bahnwärterhaus hat er zwölf Programmierer reingesperrt. Da war `ne Straße vor der Tür, aber die Jungs hatten kein Auto. Jeden Tag hat seine Mutter gekocht, er kam mit der Riesen-Gulaschkanone an, knallte die auf den Tisch und ging wieder raus. Ich war ein paarmal dort und war die Rettung für die Jungs – ich hatte ein Auto. Da gab`s ja nicht mal ein Telefon, nix. Einige waren dabei, die wollten raus, hatten aber keine Möglichkeit, mit irgendjemandem in Kontakt zu treten. Mit einigen hat sich dann eine Freundschaft entwickelt, weil ich dann auch von daheim aus ihre Eltern angerufen habe."

„Dumm, wie ich war, hab' ich den Vertrag unterschrieben, bevor ich was gesehen hatte." Guido Henkel

Guido hatte zu diesem Zeitpunkt keinen Pfennig mehr, wollte aber trotz allem seinen Traum nicht aufgeben, seine Brötchen mit Computerspielen zu verdienen. Mit Gelegenheitsjobs wie Barkeeper oder Musiker hielt er sich über Wasser, bis er schließlich mit Hans-Jürgen Bäumler und dem alten Schulfreund und Kapitalgeber Jochen Kammer Attic gründete. „Hans-Jürgen und ich waren die Kreativen, Jochen hat das Geschäftliche übernommen. Und dann sind wir natürlich in die nächste Kloschüssel gefallen." Klauseln in den Verträgen mit dem Publisher Starbyte, die den Attic-Jungs





nicht aufgefallen waren, führten zum bereits öfter erlebten Fiasko: Wieder stand Guido ohne Finanzen da. Attic entschieden sich, weiterzumachen und selbst Spiele zu publishen. *Drachen von Laas*, das immer noch fertig in der Schublade lag, bot sich natürlich an. Guido & Co. erhielten höchst willkommene Unterstützung von Software 2000 bei der Suche nach einer Druckerei für Verpackung und Handbuch, überließen den Vertrieb der Ariola Soft und erlebten gleich die nächste Pleite. „Die Ariola ging bankrott, mit 80.000 DM unbezahlt", erzählt Guido. Die restlichen Spiele aus der Konkursmasse verscherbelten Attic über andere Vertriebe und erhielten sogar genügend Geld daraus, um weiterzumachen. 1990 entstand der Kontakt zu FanPro, deren Papier-Rollenspiel *Das Schwarze Auge* Grundlage für *Die Schicksalsklinge* war, das erste von drei Attic-Rollenspielen. 1992 kam es auf den Markt und verkaufte sich erfreulich gut, auch wenn die Entwicklung für Attic deutlich schwerer und länger war als erwartet. Immerhin wurden endlich ausländische Firmen auf Attic aufmerksam, und Guido konnte nach unzähligen Gesprächen auf der ECTS in London das Spiel an US Gold für England und Sir-Tech für die USA lizenzieren. Als der Nachfolger *Sternenschweif* veröffentlicht wurde, mußte Guido erkennen, daß US Gold bald vom Markt verschwinden würde, doch die Zusammenarbeit mit Sir-Tech lief immer besser. *Sternenschweif* erschien in insgesamt sechs Sprachen und machte Attic international bekannt und renommiert. Währenddessen arbeitete das Team bereits an *Schatten über Riva*, das Guido im nachhinein als „Totgeburt" bezeichnet. „Die Technologie war zu alt", sagt er heute. Und dann kam der Topware-Deal, der für enormes Aufsehen in der Branche sorgte. Es war wieder eine ECTS in London, auf der Topware auf Guido zukam. „Ich stand da am Stand, am letzten Messetag, 20 Minuten, bevor die Messe schließt. Plötzlich steht da jemand neben mir und fragt: `Sag mal, Guido, was würde es denn kosten, das ganze Spiel zu kaufen?' Ich hab` dann gesagt: 'Für Europa reden wir locker über 8 bis 9 Millionen Mark.' Als er dann wissen wollte, wieviel es für Deutschland kosten würde, hab` ich `ne reine Phantasiezahl in den Raum geschmissen. Ich bin dann mit dem Dirk Hassinger von Topware in `nen Raum, und nach einer halben Stunde und zwei Flaschen Schampus hatten wir `nen Deal." Drei Millionen Mark zahlte Topware für *Schatten über Riva* und veröffentlichte das Spiel für 49,90 Mark, was den anderen Publishern und Distributoren natürlich sauer aufstieß. Der Titel lief gut, doch bei Attic intern bahnte sich eine gravierende Änderung an. Guido bekam immer mehr Probleme mit der Philosophie der Firma und traf schließlich 1996 auf der E3 in Los Angeles seine künftige Frau. „Dann ging die Entscheidung recht fix. Es war immer ein Traum von mir, in Kalifornien zu leben, und ich hatte Probleme mit der deutschen Softwareszene, die mir einfach zu kleinkariert war. Die gucken nicht über ihren Tellerrand hinaus, und das ist der Grund, warum viele deutsche Publisher nicht in der Lage sind, international marktfähige Titel auf den Markt zu bringen. Mir war das alles zu spießbürgerlich, zu klein." Guido besaß damals auch das Selbstvertrauen, zu sagen, daß der deutsche Markt für ihn zu klein geworden war und er seine Ideen nur noch in den USA verwirklichen konnte. „Ich hatte `nen Status erreicht, wo mich jeder Computerspieler in Deutschland kannte, und ich hatte immer noch kein Geld verdient. In Amerika sitzt halt ganz anderes Kapital, ganz anderes Talent, und die Leute haben auch Spaß an der Arbeit. Nicht so wie in Deutschland, wo die Leute ganz schnell unmotiviert sind, wenn der Glamour abbröckelt, sobald die sehen, daß es Arbeit statt Spiel ist." Guido verkaufte seine Anteile an Attic –„ohne Gewinn" – an seine ehemaligen Geschäftspartner und zog zu seiner Frau nach Amerika und konnte sich aus etlichen Angeboten von Spielefirmen das Beste aussuchen. Als Interplay ihm *Planescape: Torment* anbot, war er schnell begeistert und sagte zu.

„Ich bin dann mit dem Dirk Hassinger von Topware in `nen Raum, und nach einer halben Stunde und zwei Flaschen Schampus hatten wir `nen Deal." Guido Henkel

Guido ist wie Sid Meier oder Peter Molyneux einer der Designer, die lange genug dabei sind, um noch selber Grafiken und Programmcodes entwickelt zu haben. Er hat in den Zeiten angefangen, als Polygone oder 3D-Grafik noch Fremdwörter waren und die Entwickler sich gezwungen zu sahen, den Spielspaß ausschließlich durch Gameplay zu erzeugen. Mittlerweile wird auf den großen Messen wie der E3 größtenteils mit immer höheren Frameraten und Polygonzahlen geprahlt, aber immer weniger das Gameplay in den Vordergrund gestellt. Guido nutzt bei Interplay seinen ganzen Einfluß, um genau das immer wieder ins Gewissen zu rufen. „Es geht nicht darum, ob ich nochmal 100 Polygone mehr darstellen kann, es geht überhaupt nicht darum, ob es 2D oder 3D ist. Es geht nur darum, ob es Spaß macht. Und da seh` ich wahnsinnige Defizite, was viele verschiedene Ursachen hat. Vor allem – und das hab ich in den vergangenen zehn Jahren immer wieder gesehen – sind wahnsinnig viele Quereinsteiger da. Da werden plötzlich Schuhverkäufer zu Spieledesignern, da werden plötzlich Hot Dog-Verkäufer zu Programmierern, da werden urplötzlich Autoverkäufer zu Grafikern, und irgendwelche Pommes frites-Schnitzler werden zu Presseleuten. Daran krankt die Branche." Trotzdem verkaufen sich Titel, die im Grunde nur Technologie-Orgien sind, oft besser als die Spiele, die sich aufs Gameplay konzentrieren und manchmal zu wenig Wert auf die optische Präsentation legen. „Das Ganze geht in Schüben", glaubt Guido. „*Doom* hat damals ja die-



sen ganzen 3D-Fanatismus gestartet, und seitdem hat sich nicht viel verändert. Ich bin sicher, es wird irgendwann `nen Riesenknall tun und jemand kommt mit `ner Technologie oder Präsentation, die so total anders ist, daß plötzlich jeder hinterherspringt. Das hängt eben auch ganz klar damit zusammen, daß die Leute, die die Entscheidung treffen, welche Titel entwickelt werden, zum Teil keine Ahnung haben. Das sind eben die Pommes frites-Schnitzler, die gucken sich die Zahlen an, sagen: „Boa, *Command & Conquer* verkauft sich 'ne Million mal in vier Wochen. Hm, wir brauchen ein *C&C.*' Die große Zahl an Rollenspielen, die jetzt kommt, ist ganz klar 'ne Nachwehe von *Diablo.*" Auch Planescape: Torment fällt unter die *Diablo*-Enkel, zusammen mit den *Fallouts*, *Baldur's Gates* und vielen anderen. Guido versucht natürlich, sein Produkt aus der Masse herauszuheben, obwohl er keine 3D-Engine mit neuen Polygon-Rekorden vorweisen kann und keine Hollywood-Lizenz besitzt: „Ich hab` mich immer als Storyteller verstanden. Ich muß `ne Geschichte erzählen, ich muß einfach dramatisch sein. Die Charakter sind da eine Sache, ich stell' in der Regel das Charakter-Drama dar: Mein Held hat ein Problem, und das muß gelöst werden. Aber es gibt so viele Stilmittel, die weit über das hinausgehen, und da gehören ganz klar fantastische Welten dazu." Das ist aber noch nicht das Ende der Möglichkeiten, die Guido für sich als Spieleentwickler sieht. *Torment* ist sein erstes Produkt in USA, das er aber nicht von Anfang an selbst entwickelte, sondern als Producer hinzustieß, als das Konzept schon stand. Für die Zukunft will er völlig neue Wege gehen, erste Vorbereitung für einen völlig neuen Titel von Guido sind bereits getroffen. „Ich war mit den letzten fünf Jahren Spieleentwicklung total unzufrieden. Die Spiele befriedigen Dich nicht mehr, es ist nicht mehr, was es mal war und was es eigentlich sein sollte – Technologie-Orgien, diese Rumhechelei nach Werten, die Spiele eigentlich nicht besser machen. Ich bin einfach einen Schritt zurückgegangen und hab` mir angeschaut, was ein Spiel eigentlich interessant macht. Und das ist meiner Meinung nach die Atmosphäre. Warum guck` ich mir Filme wie *Dracula* an? Weil mich der Charakter interessiert, weil mich die Welt interessiert und wie es visuell repräsentiert wird. Das sollte für jeden anderen Film, jedes andere Buch und auch jedes Computerspiel zutreffen." Viele werden jetzt sagen, daß das natürlich bei jedem Spiel versucht wird. Guido hat aber einen völlig neuen Denkansatz, der bislang nur bei Klassikern der Film- und Literaturgeschichte zu finden war. „Imagination! Die Einbildung, das imaginäre Bild, das die Leute im Kopf haben, ist in den letzten Jahren total flöten gegangen. Durch die technische Leistung der Computer wird alles visualisiert. Rollenspiel fand früher ja am Tisch statt, mit Papier, Würfeln, und das war's – der Rest fand im Kopf statt. Bei *Might & Magic 6* wird mir jedes Monster auf dem Silbertablett präsentiert, da bleibt kein Freiraum mehr, den Leuten unterschwellig beizubringen, daß ein Monster plötzlich gefährlicher wird, als es ist." Natürlich will Guido deshalb nicht auf Grafik verzichten, schließlich basieren ja auch Filme auf optischen Eindrücken. „Viel wichtiger ist es, eine Assoziation zu erzeugen, ohne gleich Blut und Fleischfetzen darzustellen. Ich will in Zukunft eine Bildersprache entwickeln, die nicht so plump ist und alles mit dem Vorschlaghammer ins Gesicht reinhämmert." Das alles ist keine bloße Spinnerei des erfahrenen Designers, sondern eine Entwicklung, die sich bei Guido schon seit Jahren anbahnte. Das aufmerksame Lesen von Drehbüchern ist eines der Hilfsmittel, die er für das Ausarbeiten seiner künftigen Konzepte nutzen will. „Die ganzen Techniken, die im Filmbereich erlernt und gebraucht werden, sind durchaus anwendbar auf das Spieledesign. Es geht oft mehr um das Vertuschen von Sachen, als jede Einzelheit zu zeigen." Dadurch hofft Guido, die Abstumpfung gegenüber irrealer und realer Gewalt zu durchbrechen. „Kein Horrorfilm kann mehr Angst erzeugen, das kann nur noch die eigene Phantasie. Da kann ich mir Sachen ausmalen, so schrecklich, wie es kein Film könnte." Guido geht aber noch einen Schritt weiter, möchte nicht nur die Darstellungsform von Spielen ändern, sondern auch mehr Inhalte in seine Produkte packen. Nicht mehr Story oder mehr Sätze, sondern wirkliche Inhalte. „Ich hab' seit Jahren schon angeprangert, daß Spiele keine Message haben. Die sind nur da als Fast Food für die Leute, um destruktiv aktiv zu werden. Filme wie *Schindlers Liste* werden benutzt, um den Leuten zu zeigen, was wirklich passiert. Da hinkt der Computer total hinterher. Wir versuchen das schon in *Planescape*, indem wir beim Spieler Gefühle erzeugen, die ihm klarmachen, daß seine Aktionen wirkliche Konsequenzen haben." Warum die meisten Entwickler mehr auf ihre Grafik-Engine Wert legen als auf die eigentlichen Inhalte des Spiels, die ja die Emotionen beim Spieler erzeugen könnten, erklärt Guido mit dem verkorksten Privatleben dieser Leute. „Wenn man sich in der Computerspielebranche umguckt, da hat`s schon wahnsinnig viele isolierte Existenzen. Da sitzen halt zum Teil 20jährige, die daheim wohnen und keine Freundin haben. Was für ein Leben ist das? Kein Wunder, daß die dann in ihrer eigenen Welt leben, die sich nur noch um Pixel und Bytes dreht und in der sie nie echte Inhalte selbst erfahren haben."

„Da werden plötzlich Schuhverkäufer zu Spieledesignern, und irgendwelche Pommes frites-Schnitzler werden zu Presseleuten. Daran krankt die Branche." Guido Henkel

Florian Stangl ■





Das soll ein Kilrathi sein? Ja, denn Chris Roberts entschied sich dafür, die Tiger-ähnlichen Außerirdischen komplett neu zu designen und sich vom Spiel zu entfernen.



Matthew Lillard ist verletzt, Freddie Prinze Jr. kümmert sich um seinen Freund und Kameraden. Die beiden Schauspieler haben auch privat ein gutes Verhältnis.

Wing Commander Movie

Endspurt

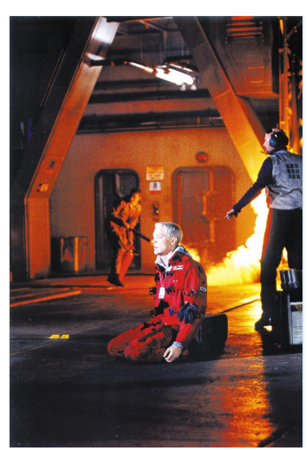
Die Dreharbeiten zu Wing Commander sind abgeschlossen. Die Hauptdarsteller Matthew Lillard und Freddie Prinze Jr. widmen sich neuen Aufgaben, und Regisseur Chris Roberts kehrt nach Texas zurück, um dort die Arbeit an den gerenderten Weltraumschlachten voranzutreiben.

Die Dreharbeiten in Luxemburg sind abgeschlossen, die Rohfassung des Streifens ist im Kasten. Trotzdem soll *Wing Commander* erst im Januar in die amerikanischen und vielleicht zwei bis drei Monate später in die deutschen Kinos kommen. Digital Anvil sieht keinen Grund zur Eile, das wurde schon bei unserem Besuch im April klar: „Wir wollen einen einzigartigen Film schaffen, da darf man sich nicht unter Druck setzen lassen. Außerdem liegen wir immer noch voll im Zeitplan", meinte damals Chris Roberts, und diese Philosophie hat auch weiterhin Bestand. Augenblicklich wird in Austin an den Weltraumschlachten gebastelt, die komplett im Computer erschaffen werden und neue Maßstäbe setzen sollen. Seit Digital Anvil vor zwei Jahren von Chris Roberts und seinem Bruder Erin gegründet wurde, arbeitet das Team am Aufbau einer eigenen Abteilung, die sich hauptsächlich um Grafik und Animation kümmert. Limitiert wird das Aufgabengebiet weder auf Computerspiele noch auf das Filmgeschäft – produziert wird, was benötigt wird, und momentan sind das natürlich die fehlenden Szenen für den *Wing Commander*-Film. Neben einigen kurzen Passagen erweist sich vor allem die Einleitung als besonders aufwendig. In knapp 60 Sekunden wird ein Angriff der Kilrathi auf einen als Asteroiden getarnten Stützpunkt der Föderation gezeigt. Die Bomber sind zunächst nur als Schatten zu erkennen, ein furchtbares Grollen kündigt aber ihre Mission an: Wie ein Schwarm Hornissen fallen sie über die Basis der Terraner her, und es entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod. Nahaufnahmen einzelner Scharmützel und Panoramabilder der gesamten Szenerie wechseln sich mit schnellen Schnitten ab. Diese Bruchstücke des Films, die momentan noch keinen Zusammenhang haben, gibt es freilich nur direkt bei Digital Anvil zu sehen – kein Bild darf momentan den Bürokomplex verlassen. Der Meister ist nämlich noch unzufrieden: „Diese Szenen sind alle noch nicht fertig, daran müssen wir noch arbeiten. Der Feinschliff fehlt noch."
Daß Digital Anvil in der Lage sein sollte, sagenhafte und frische Effekte auf die Leinwand zu zaubern, wird aufgrund der Historie deutlich: Chris Roberts experimentierte bereits mit Computergrafik, als Roland Emmerich den Grundgedanken zu *Moon 44* hatte. Diese Erfahrung spielt jetzt sicherlich eine große Rolle, und vielleicht schafft das engagierte Team den Sprung in eine höhere Liga. Das Budget von 25 Millionen Dollar ist gerade klein genug, um bei einem Erfolg für Anerkennung zu sorgen. Sollten sich neue Entwicklungen bei der Produktion von *Wing Commander* ergeben, so halten wir Sie natürlich auf dem laufenden.

Oliver Menne ■



Die schöne Kampfpilotin bricht die Herzen der männlichen Crew.



Der Angriff der Kilrathi war verheerend, die Terraner sind am Boden zerstört.



Chris Roberts ist in seine Rolle als Regisseur hereingewachsenen. Hier erklärt er zwei gestandenen Schauspielern (links: Jürgen Prochnow), wie er sich die Szene vorstellt.

LIONHEAD

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 11

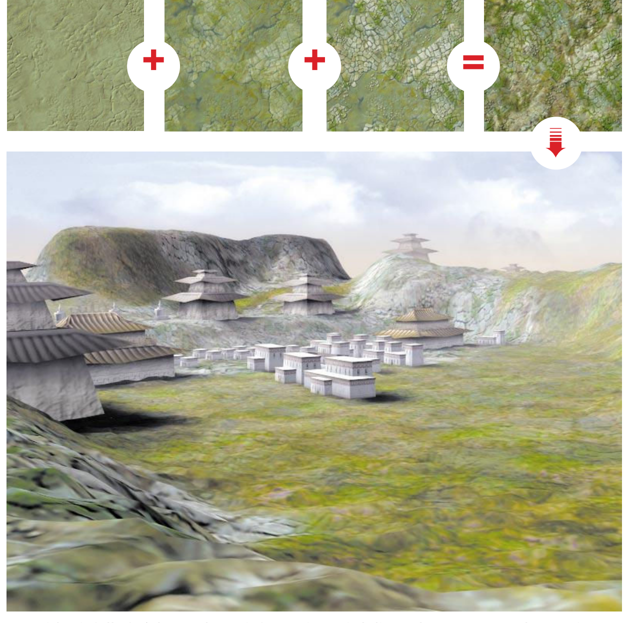
Fiese Giraffen

Die Grafiker bei Lionhead tragen die Hauptverantwortung für den Erfolg oder Mißerfolg von Black & White. Obwohl wir uns selbst mit dem Slogan „Gameplay is everything" rühmen, müssen wir den Tag, an dem das Spiel in die Läden gelangt, realistisch sehen. Es sind die Künstler, die das Aussehen des Spiels bestimmen. Letztendlich ist es ihre Arbeit, die den Kunden vor Black & White stehen bleiben und sagen läßt „Wow! Was ist das?" - oder ihn vorbeilaufen und die Disketten kaufen läßt, wegen denen er eigentlich in den Laden gekommen ist.

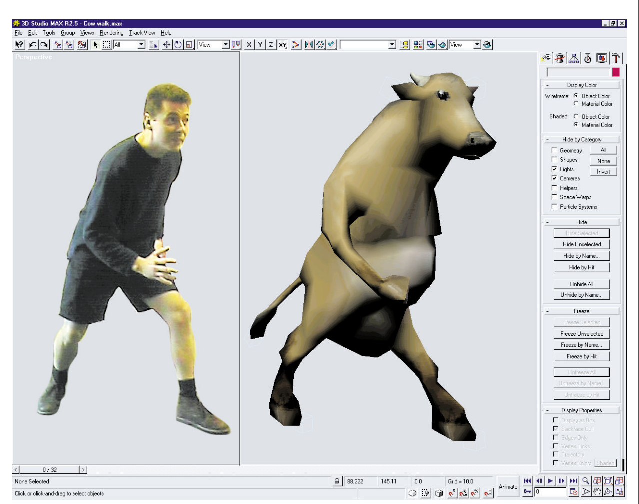
Gegenwärtig lassen wir unsere fünf Künstler an den Grafiken von Black & White arbeiten. Die Künstler wurden bereits zu einem frühen Zeitpunkt speziellen Aufgabenbereichen zugeteilt. Auf diese Weise wurden sie schnell Experten auf ihrem Gebiet und lernten ihre Programmwerkzeuge schnell in- und auswendig kennen. Mark Healey, unser erster Künstler, konzentriert sich auf die Erstellung von Drahtgittermodellen und Animationen mit 3D Studio Max. Der Mauszeiger im Spiel – die Hand eines Zauberers – wurde von Mark erstellt, wie auch das frühe Spielkonzept der Kreaturen und Zitadellen. Jamie Durrant hat sich bislang auf die Bitmaps der Testbeta-Version konzentriert, einer sehr einfachen Version von *Black & White*, die lediglich dem Austesten des Spielprinzips diente. Die Zitadellen, Dörfer, Bäume usw., die in einer früheren Folge des Tagebuchs zu sehen waren, stammten alle von Jamie. Christian Bravery, der erst vor kurzem von 2000 AD (einem britischen Science Fiction-Comic, berühmt für seine Judge Dredd-Zeichnungen) zu uns kam, gestaltet die Kreaturen. In *Black & White* pickt sich der Spieler ein gewöhnliches Tier wie einen Löwe, eine Kuh oder einen Affen heraus, das sich allmählich in ein gewaltiges Monster verwandelt. Unser neuester Künstler Andy Bass zeichnet die Gebäude, aus denen die Dörfer der acht Völker bestehen werden. Und schließlich unser „Supremo": Paul McLaughlin hat als oberster Designer viele der benötigten Techniken und Werkzeuge entwickelt. Paul hat außerdem die meisten der Landschaftstexturen erstellt. Und er ist derjenige, der den Ehrfurcht gebietenden Job des Koordinierens der anderen Grafiker hat. Auf der riesigen Checkliste von *Black & White* stehen mittlerweile etwa 10.000 einzelne Bilder und Animationen, die Paul unter seinen Kollegen aufteilt. Und die Liste wird jeden Tag länger. Paul McLaughlin beschreibt, wie er seine Arbeit sieht: „An *Black & White* zu arbeiten, muß der ideale Job für einen Spielegrafiker sein. Wir machen Dinge, die nicht nur WIR noch nie gemacht haben, sondern auch niemand sonst. Da dies Lionheads erster Titel ist, muß es die schönste und üppigste Grafik haben, die man sich vorstellen kann. Es gibt viele ernsthafte Herausforderungen, denen man sich beim Gestalten stellen muß: die Welt selbst, die Lebewesen, die Zaubersprüche, die verschiedenen Völker und ihre Siedlungen. Das schlimmste von allem ist, daß sich jedes Objekt dynamisch zwischen Gut und Böse verwandelt, um die Spielweise des Käufers wiederzuspiegeln. Arrrgh!" Wir müssen die schönsten Landschaften haben, die jemals gesehen wurden. Jean-Claude Cottier stellt ungeheure Dinge mit seiner 3D-Engine an, aber es liegt an uns, die Umgebungsgrafiken in eine Gegend zu verwandeln, in der man für den Rest seines Lebens wohnen möchte. Das Problem ist, daß sie nicht nur schöner werden sollen, als alle bislang existierenden, sondern als alle zum Zeitpunkt der Fertigstellung existierenden Landschaften. Das bedeutet, daß wir die Technologien der Zukunft abschätzen müssen, vor allem aber müssen wir das Wesentliche eines Geländes einfangen. Wir wollen nicht nur eine funktionelle Spielarena, sondern eine wirklich schöne Fläche. Wenn Paul Cézanne verfügbar wäre, wäre er unser Landschaftsarchitekt...

Wir verbringen viel Zeit damit, Landschaften aus der ganzen Welt zu studieren. Für diese „Forschungen" verwenden wir in erster Linie das Internet und langsam aber sicher bauen wir eine gigantische Fotodatenbank in unseren Büros auf. Als nächstes muß man die Texturen erstellen. Photoshop von Adobe ist großartig für solche Arbeiten. Mit dem Programm kann man sehr effektiv malen und zeichnen (falls man ein Grafiktablett besitzt) und man hat eine große Anzahl von Tools – beispielsweise Lichteffekte – mit denen schnell sehr dramatische Effekte möglich sind. Diese Texturen werden letztendlich auch Kacheln sein, aber durch ihre Größe werden die unerwünschten Nebenwirkungen nicht sichtbar sein. Außerdem verarbeitet Jean-Claudes Grafikengine die Texturen, indem sie völlig nahtlos überblendet werden. Die verschiedenen Bodentypen verschmelzen aufgrund diverser Kriterien und Filter, so daß man niemals die gleiche Texturstelle zweimal auf den Umgebungsgrafiken von *Black & White* sehen wird.

Die Lebewesen in der Welt von *Black & White*, die man „adoptieren" und großziehen kann, sind schon für sich alleine eine Mammutaufgabe. Größtenteils basieren sie alle auf real existierenden Lebewesen, aber das Spiel wäre nicht von Peter Molyneux, wenn nicht einige Überraschungen auf uns warten



Aus Lichteinfall, Objekt- und Farbinformation wird die Bodentextur errechnet. Diese wird anschließend über die gekrümmte Landschaft gelegt.



Die Bewegungen der Kreaturen werden anhand realer Vorbilder in Szene gesetzt. Hier versucht Paul McLaughlin wie eine verärgerte Kuh zu laufen.

würden. Es ist unbedingt notwendig, daß der Spieler an die Kreaturen glaubt und sich um sie sorgt. Wie Mark Healey einmal sagte: „Wenn der arme Kerl seine Zehe anhaut, muß der Spieler schreien wollen." Mark arbeitet an einem Affen – natürlich mit empfindlichen Zehen. Christians Löwenfigur nimmt langsam einen ganz eigenen Charakter an, da sie unser Versuchskaninchen für die Entwicklungswerkzeuge ist. Jeden Tag macht sie etwas anderes. Dank Scawen Roberts, einem unserer 3D-Programmierer, machte sie eines Tages die ersten Schritte als Skelett. Mittlerweile verändert sie sich von gut nach böse, von fett nach dünn, von stark nach schwach, von klug nach dumm. Was haben wir nur für einen coolen Job!
Paul McLaughlin: „Wir bauen und animieren die Kreaturen mit „3D Studio Max". Max ist großartig für die Arbeit an Polygonen (3D-Modelle bestehen aus etlichen tausend Polygonen, von denen jedes mit einer Textur überzogen werden muß) und unsere 3D-Programmierer sind auf einem guten Weg, den Creature-Editor direkt in 3D Studio Max zu integrieren. Das heißt, daß wir bald innerhalb Max das gesamte Spiel aufbauen, texturieren, animieren und simulieren können. Letztendlich werden wir eine überzeugende „fette aber starke gute Kuh mit einem verletzten Arm, die auf zwei Beinen läuft" animieren können. Das ist die Art von Vision, die wir haben. Momentan erstellen wir einige Animationsstufen selbst: Wir führen die gewünschten Bewegungen aus, nehmen das ganze auf Video auf und benutzen die Videos als Grundlage für die Animationen in Max. Da es so viele Kreaturen und Bewegungen gibt, werden wir wohl noch Wochen als fiese Giraffen oder erschreckte Schweine herumlaufen. Hoffentlich zahlt sich der peinliche Aufwand einmal aus."

Steve Jackson ■



Die Kreativabteilung von Lionhead bei einer kleinen Ruhepause: Paul McLaughlin, Andy Bass, Christian Bravery, Mark Healey und Jamie Durrant (von links).

HARDWARE & ZUBEHÖR

Thilo Bayer will kein Benchmark-Professor werden

Ich muß gestehen: **Benchmarken** von Grafikkarten hat noch **nie sonderlich viel Spaß** bereitet. Halbfertige Hardware, Treiber mit diversen Unzulänglichkeiten, neue Software kurz vor Redaktionsschluß – so manches **graue Haar** hat hier seinen wirklichen Ursprung. Vor einem Jahr **sah die 3D-Benchmark-Welt** trotzdem noch ganz **anders aus**. Der Techniker installierte die Karte, startete seinen 3D Winbench von Ziff-Davis, und nach einigen Mausklicks im **gemütlichen Test-Sessel** lag das **Endergebnis** vor. Notfalls mußten noch *Turok* und *Q2* dran glauben, um eine endgültige Peformance-Aussage treffen zu können. Heutzutage gestaltet sich diese Prozedur **erheblich aufwendiger**. Jede Grafikkarte wird mittlerweile von sogenannten **Tweak-Utilities** begleitet, die teilweise **gravierende Manipulationen** an Geschwindigkeit und Darstellungsqualität erlauben. Was anfangs sowohl für den Tester als auch den Endkunden noch überschaubar war, gestaltet sich mittlerweile als **regelrechte Diplomarbeit**. Anstatt dem durchschnittlich begabten Anwender ein **verständliches Werkzeug** zur Optimierung an die Hand zu geben, wird der unbedarfte Platinen-Inhaber mit den integrierten Optionen deutlich **überfordert**. Für den Tester ergibt sich dadurch noch ein viel größeres **Dilemma**: Die Hauptaufgabe besteht nun darin, einen gemeinsamen **Qualitätsnenner** über alle Grafikkarten hinweg zu finden, um wenigstens **halbwegs objektive Messungen** durchführen zu können – bei der Vielzahl an Einstellmöglichkeiten wahrlich keine einfache Aufgabe. Wahrscheinlich werden sich Benchmarks zukünftig sowieso mehr auf **subjektives Terrain** verlagern, da der **Geschwindigkeitsaspekt von der Grafikqualität der 3D-Beschleuniger mehr in den Hintergrund gedrängt** wird… Die Zeit wird es weisen.

Logitech Wingman Formula Force Feedback

Renn-Rad mit Seilzug

Neben neuen Produkten wie dem Wingman Force, dem Wingman Interceptor und dem Wingman Gamepad bastelt Logitech an Lenkrädern. Der Wingman Formula Force wird die neue Kabelzug-Technik verwenden. Als Pedalersatz können die eingebauten Wippen hinter dem Rad genutzt werden. Im Automatik-Modus werden sie zu programmierbaren Tasten. An der Vorderseite des Lenkrades stehen zusätzlich vier Tasten zu Programmierungszwecken zur Verfügung. Der Wingman Formula ohne Force Feedback wird 199,- Mark kosten, der Wingman Formula Force knapp 400,- Mark. Beide Produkte erscheinen Anfang Herbst und haben *F1 Racing Simulation* und Motorhead im Spiele-Bundle.

Info: Logitech, 069-92032165 (www.logitech.de)



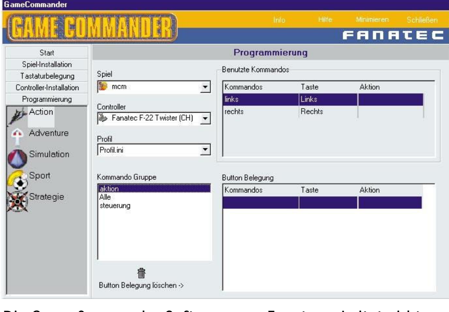
Der rote Wingman Formula Force bekommt auch einen kleinen Bruder ohne Rüttel-Technik. Der Einstieg von Logitech in die Lenkrad-Welt scheint sehr hoffnungsvoll zu verlaufen.

Fanatec Controller-News

Im Controller-Kombipack: Fanatec Game Commander und F-22 Twister

Fanatec bringt im Oktober mehrere neue Produkte im Controllerbereich auf den Markt. Besonders auffällig am F-22 Twister ist, daß einer der vier Feuerknöpfe an der Griffvorderseite zwischen kleinem und Ringfinger plaziert wurde. Mit seinen drei Achsen, dem Coolie-Hat, einem Dauerfeuerregler und der Schubkontrolle ist der Twister besonders gut für Flug-Simulationen geeignet. Fanatec bietet zudem noch seine Game Commander Software an. Für 30,- Mark können alle Tastaturbefehle eines Spiels auf einen beliebigen Joystickknopf umgeleitet werden. Sie starten Ihre Spiele direkt vom Game Commander aus und können dabei auf bestehende Belegungs-Profile zurückgreifen. Auf diese Weise wird die Verwaltung der Spiele wesentlich vereinfacht.

Info: Avalon, 06021-840681 (www.fanatec.com)



Die Game Commander Software von Fanatec arbeitet nicht nur mit Fanatec-Joysticks zusammen.

3D Wizard

Voodoo² mit 125 MHz

Vom Voodoo-Erfinder 3Dfx Interactive kam die Meldung, daß ein neues Voodoo²-Design entwickelt wurde. Der eigentliche Chipsatz bleibt bei dieser Konstruktion unberührt. Man hat lediglich das Speicher-Management optimiert, um einen schnelleren Zugriff auf die RAM-Bausteine zu ermöglichen. Die dadurch erzielbaren Geschwindigkeitszuwächse beziffert 3Dfx mit 15%. Als erster Voodoo2-Hersteller hat sich California Graphics (3D Wizard) zu der zweiten V2-Generation bekannt. Erste Tests werden in den nächsten Wochen erwartet.

Info: California Graphics, www.calgraph.com



InterAct/Jöllenbeck V4 Racing Wheel

Rüttelspaß von InterAct

Auf der CeBIT Home wurde erstmals das Force Feedback Lenkrad von InterAct vorgestellt. Die Stärke der Servomotoren und das siebenköpfige Feuertasten-Ensemble lassen sich über eine spezielle Software einstellen. Das V4 Racing Wheel ist dabei an zwei Achsen in Höhe und Neigung verstellbar. Wer auf die mitgelieferten analogen Fußpedale verzichten will, kann zum Beschleunigen und Bremsen notfalls auf F1-Wippschalter zurückgreifen. Das kräftige Renn-Rad wird knapp 280,- Mark kosten.
Info: InterAct, 04287-125113 (www.interact-europe.de)



Lenkstärke, Neigungswinkel und Höhe des V4 Racing Wheels sind einstellbar.

Sound Blaster Live!



Die neue Sound-Generation

Den besten Klangeindruck auf der CeBIT Home-Messe machte die neue SB-Generation von Creative Labs. Die PCI-Karte SB Live! basiert dabei auf dem leistungsstarken EMU10K1-Chip, der bisher im Profibereich für Furore sorgen konnte. Vom Hardware-Design her ist die Karte voll auf Win9x ausgelegt. Über den PCI-Bus kann die Live! den Hauptspeicher des Rechners als Ablage nutzen und somit auf lokalen Sound-RAM verzichten. Unter DOS bleibt der MIDI-Musikteil dadurch leider stumm und muß mit SB 16-Klängen auskommen. Für Spieler dürfte die hervorragende 3D-Soundtechnik „Environmental Audio" von gesteigertem Interesse sein. Laut Creative Labs ist die breite Unterstützung durch Spiele gesichert, so daß mit dem Erscheinen der Soundkarte auch praktische Raumklang-Erfahrungen möglich sein dürften. Der Einstiegspreis der SB Live! liegt bei 399,- Mark.
Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.sblive.com/main.html)

Aztech PCI 338-A3D

PCI-Sound mit Midi-Ambitionen

Die PCI-Soundkarte basiert auf Aureals A3D-Technologie. Sie ist kompatibel zu DirectSound und DirectSound 3D. Im DOS-Modus unterstützt sie den Soundblaster Pro Standard. Zusammen mit *Jedi Knight: Ambush at Altyr 5* werden deutsche Treiber, Utilities und ein Handbuch geliefert. Ebenfalls im Paket enthalten sind Audiokabel, Mikrofon und Midi-Anschlußkabel. Neben der Garantie über fünf Jahre bietet Aztech noch eine eigene Service-Hotline an. Die Aztech PCI 338-A3D ist für rund 200,- Mark zu haben.
Info: Aztech, 0421-1625615 (www.aztech.com.sg)

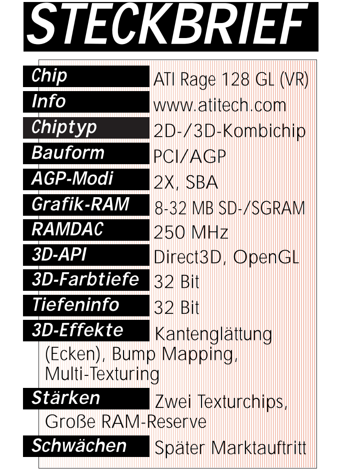


Die Aureal 3D-Karte von Aztech überzeugt durch eine breite Spieleunterstützung.

Sennheiser Surrounder

Von allen Seiten

Sennheiser bringt zum Herbstanfang zwei kopfhörerähnliche Werkzeuge auf den Markt, die auch für Spieler von Interesse sein dürften. Vier eingebaute Boxen sorgen beim Hörkragen mit dem vielsagenden Namen Surrounder für Raumklang. Das extravagante Kragen-Set verfügt über Anschlüsse an vierkanalige Soundkarten (z. B. TerraTec EWS 64), Dolby Surround- und HiFi-Anlagen. Drehknöpfe an der Front regulieren die Intensität von Höhen und Tiefen. Mit Dolby ProLogic Dekoder wird der Surrounder Pro angeboten. Er verwandelt eingehende Signale direkt in Surround-Sound. Beide Hörkragen erscheinen Anfang November. Der Surrounder kostet voraussichtlich 399,- Mark, der Preis des Surrounder Pro stand zum Zeitpunkt der Drucklegung leider noch nicht fest.
Info: Sennheiser, 0180-5221539 (www.sennheiser.com)



Sennheisers neuer Surrounder stellt eine extravagante Audiolösung dar.

ATI Rage 128

Chip-Nachwuchs bei ATI



Nachdem es lange Zeit recht still um den Grafik-Riesen ATI war, kündigte die kanadische Firma Ende August die neue Rage-Chipfamilie an. Der Rage 128 wird dabei in zwei Versionen auf den Markt kommen. Während der VR voraussichtlich nur direkt auf Motherboards zu finden sein wird, tritt der GL die Nachfolge des Rage Pro im Platinenbereich an. Inzwischen hat ATI bekanntgegeben, zwei Grafikkarten auf Basis des Rage 128 GL zu bauen. Die Rage Magnum soll vorwiegend in Komplett-PCs ihre Heimat finden und mit 32 MB RAM ausgestattet sein. Im Endkundenmarkt hat dagegen die Rage Fury ihren Auftritt, unterscheidet sich aber kaum vom OEM-Kollegen. Für Spieler dürften die ATI-Platinen hauptsächlich aufgrund der ansehnlichen 3D-Fähigkeiten interessant sein, die unter anderem Multi-Texturing und Bump Mapping beinhalten. Durch die eingebaute 3D-Architektur ist der Rage 128 GL außerdem in der Lage, zwei Pixel pro Rechenzyklus zu zeichnen. Dieser Umstand sorgt vor allem in OpenGL-Spielen wie *SIN* oder *Q2* für eine verbesserte Performance. Zukünftig werden DirectX 6-Spiele mit Multi-Texturing-Unterstützung davon profitieren.
Info: ATI, 089-4609070 (www.atitech.com)

STECKBRIEF

Chip	ATI Rage 128 GL (VR)
Info	www.atitech.com
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip
Bauform	PCI/AGP
AGP-Modi	2X, SBA
Grafik-RAM	8-32 MB SD-/SGRAM
RAMDAC	250 MHz
3D-API	Direct3D, OpenGL
3D-Farbtiefe	32 Bit
Tiefeninfo	32 Bit
3D-Effekte	Kantenglättung (Ecken), Bump Mapping, Multi-Texturing
Stärken	Zwei Texturchips, Große RAM-Reserve
Schwächen	Später Markteintritt

Im großen Vergleichstest: Die Grafikkarten der neuen Generation

3D-Showdown

Das Warten hat vorerst ein Ende: Riva TNT, Voodoo Banshee – beim Klang dieser Chip-Namen bekommen so manche Grafikkarten-Freaks einen verträumten Blick. Wir haben die erste Welle von 3D-Beschleunigern in unser Testlabor eingeladen und rauschende Benchmark-Parties gefeiert.

Die neue Grafikkarten-Generation rollt an. In den nächsten Wochen werden alle namhaften Hersteller neue Beschleuniger-Platinen auf den Markt bringen, die mit den heißersehnten Chips ausgestattet sind. Nachdem die Hardware-Redaktion in ausführlichen Previews deren theoretische Vorteile vorgestellt hat, gehen wir nun zur Test-Praxis über.

Qual der Kartenwahl

Angesichts der Leistungsfähigkeit der getesteten Grafikkarten steht der aufrüstungsgeneigte Spieler vor einem echten Entscheidungsproblem. Um diese Hürde besser meistern zu können, wollen wir Ihnen im folgenden spielerrelevante Platinen-Merkmale vorstellen. Als erstes ist die Spiele-Geschwindigkeit zu nennen, die hauptsächlich vom verwendeten Grafik-Beschleuniger sowie der Rechner-CPU und dem Hauptspeicher abhängt. Sie sollten beachten, daß kein Mensch 150 Bilder pro Sekunde (fps = frames per second) in einem Spiel benötigt. Normalerweise nimmt das menschliche Auge ab 25 Bildern pro Sekunde einen flüssigen Spielablauf wahr. Um sicherzugehen, daß die Framerate bei rechenintensiven Szenen nicht auf ein sichtbar ruckeliges Maß absackt, sollten die Grafikkarten also 40-60 fps in der jeweiligen Auflösung darstellen können.

Auflösungserscheinungen

Besitzer eines brauchbaren 17 Zoll-Monitors dürfte vor allem interessieren, was die neuen Grafikchips in höheren 3D-Auflösungen oder -Farbtiefen leisten. Waren bisher 640x480 oder 800x600 das Maß aller Dinge, sind nun auch 1024x768 Bildpunkte in 3D-Spielen Realität. Sehr gute Chip-Genossen mit hoher Speicherausstattung schaffen es sogar, 1.600x1.200 mit 30 Bildern pro Sekunde darzustellen. Um diese Auflösung genießen zu können, sollten Sie aber zumindest über einen 19 Zoll-Monitor verfügen.

Während Spiele schon heute hohe Auflösungen anbieten, sieht es bei der Farbtiefe eher düster aus. 16 Bit (entsprechen 65.000 Farben) sind hier Trumpf, 24 (16,7 Mio. Farben) oder sogar 32 Bit haben echten Seltenheitswert. Lediglich Q2 OpenGL und Incoming erlauben momentan die Ausgabe von Echtfarben auf dem Monitor. Da die optischen Unterschiede kaum wahrnehmbar sind und die Geschwindigkeit dramatisch in den Keller geht, dürfte dieses Thema aber vorerst eher uninteressant sein.



GRAFIK-CHIPS IM SCHNELLDURCHLAUF

Bevor wir in den Einzeltests die Vor- und Nachteile der jeweiligen Platinen beleuchten, sollen Sie an dieser Stelle kurze Infos über die verwendeten Chips erhalten.

3Dfx Voodoo Banshee



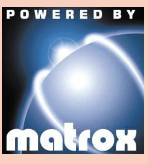
Das neueste Mitglied der Voodoo-Familie ist der erste echte Kombinationschip von 3Dfx. Der Grafik-Allrounder besitzt einen hervorragenden 2D-Teil und ist mit dem Kern des Voodoo² auch für 3D-Arbeiten hervorragend gerüstet. Im Vergleich zur TNT-Konkurrenz fehlt das Rendern in Echtfarben, echtes AGP 2X sowie der zweite Textur-Chip. Der Nachfolger Banshee 2 soll mit 125 statt bisher 100 MHz getaktet sein, über ein AGP 2X-Interface verfügen und auf jeden Fall einen 250 MHz dimensionierten RAMDAC besitzen. Er wird voraussichtlich Anfang nächsten Jahres erscheinen.

3Dfx Voodoo²



Drei separate Chips für das Zeichnen von Pixeln und Texturtapeten machen Voodoo²-Platinen vergleichsweise teuer. Als Bremse fungiert das aufgelötete EDO-RAM, das mit dem SD- oder SGRAM der neueren Grafikkarten nicht ganz mithalten kann. Durch die 4 MB Bildspeicher sind V2-Karten auf 800x600 Bildpunkte beschränkt – erst ein SLI-System mit zwei gleichgeschalteten Karten schafft 1.024x768. Durch den zweiten Texturchip ist der Chip für Spiele wie *Q2* und kommende DirectX6-Spiele prädestiniert.

Matrox G200



In unserem Special „G200 versus Intel740" (PCG 7/98) haben wir uns ausführlich mit dem Kombi-Kandidaten von Matrox beschäftigt. Er findet auf der Mystique, Millennium und Marvel G200 seine Chip-Heimat. Auffälligstes Merkmal ist die Vibrant Color Quality (VCQ), die auch bei normalen Spielen mit 16 Bit Farbtiefe sehr erfreuliche Ansichten bietet. Ansonsten fehlt dem Chip ebenfalls die zweite Textureinheit, um in Multi-Texturing-Spielen voll durchzustarten. Die Effektsammlung des G200 ist im Vergleich zum Riva 128 oder Intel740 sehr reichhaltig, kann aber nicht ganz mit dem TNT mithalten. Auf 200 bis 300 MHz-Rechnersystemen fühlt sich der G200 besonders wohl, auf einem 400 MHz-Rechner zeigen sich jedoch keine meßbaren Leistungssteigerungen mehr.



nVidia Riva TNT

Der Nachfolger des Riva 128 (ZX) trägt seinen Namen durch die TwiN-Texel-Technik. Ähnlich dem Voodoo² kann der TNT auf zwei Textureinheiten zurückgreifen, die bei Spielen mit Multi-Texturing-Option (wie Q2) für einen zusätzlichen Leistungsschub sorgen. Die 3D-Architektur (32 Bit Farbtiefe, 24 Bit Z-Buffering) und die unterstützten Effekte sind ebenfalls zukunftsweisend. Richtig in Fahrt kommt der TNT auf einem schnell getakteten Pentium II-System.

Effekthascherei

Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal sind die 3D-Effekte, die die jeweilige Karte anbietet. Die neue Chip-Generation verfügt neben Standard-Features wie Transparenz- oder Schattierungstechniken über Spezial-Effekte wie Bump Mapping oder Anisotropisches Filtern. Von diesen Fähigkeiten, die seit DirectX 6 auch auf Schnittstellenseite unterstützt werden, sollte man sich jedoch nicht blenden lassen. Es gibt im Moment kein Direct3D-Spiel, das solche Techniken verwendet. Und 1998 wird in dieser Richtung wenig passieren, da die Spiele-Programmierer bei ihrer Effektplanung in erster Linie die installierte Hardware-Basis berücksichtigen.

Spiele-Schnittstellen

Mit Direct3D, Glide (3Dfx) oder OpenGL gibt es leistungsstarke Schnittstellen, die über zahlreiche 3D-Features verfügen. Den größten gemeinsamen Nenner stellt Direct3D dar, das dank Versionsnummer 6 einen weiteren Aufschwung erleben dürfte. Grafikkarten mit Chips von 3Dfx (Voodoo Graphics, Rush, Voodoo2 und Banshee) haben trotzdem einen kleinen Vorteil, da es immer noch zahlreiche Spiele gibt, die für die hauseigene Glide-Schnittstelle optimiert werden. Bestes Beispiel ist *Unreal*, das in seiner ursprünglichen Fassung nur einen Glide-, PowerSGL- (PowerVR) und Software-Modus kennt. Durch einen Patch läuft das Spiel mittlerweile immerhin auf Rendition V2200- und Intel740-Karten vernünftig. Ein geplantes Direct3D-Update soll dann auch allen anderen Karten zur 3D-Arbeit verhelfen.

Rechenspiele

Ein besonders spannendes Kapitel stellt die Abhängigkeit der Grafikkarte von der jeweiligen Rechner-CPU dar. Wer seinem Pentium 133 eine TNT-Karte an die Seite stellt, sorgt für ein krasses Ungleichgewicht zwischen diesen beiden Komponenten. Beim Berechnen einer Spielszene herrscht dabei brüderliche Arbeitsteilung. Während sich der Rechner-Prozessor um das Ermitteln von Eckpunkten (Vertices) der benötigten Polygone (Vielecke) kümmert, greift der Grafik-Prozessor diese Infos auf und baut nach diesen Vorgaben das später auf dem Monitor sichtbare Bild zusammen. Die beste Beschleunigerplatine bringt also herzlich wenig, wenn sie beim Zeichnen einer Spieleszene ständig auf die Geometriedaten der CPU warten muß. Auf langsameren Rechnern zeigt dabei vor allem der G200 und der Banshee das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Von schnelleren CPU-Flitzern profitiert dagegen eher der TNT, während mit dem G200 aufgrund seiner Zeichenleistung ab einer 300 MHz-CPU keine Geschwindigkeitsverbesserungen erreicht werden können.

Ausblicke

Leider trafen einige hoffnungsvolle Chip-Kandidaten nicht rechtzeitig ein. Ein Opfer des Termindrucks waren unter anderem der Savage3D von S3, der Ticket to Ride IV von Number Nine, der PowerVR Second Generation und der Rage 128 von ATI. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen aber sicher die Ergebnisse des Savage3D und des Ticket to Ride IV nachreichen können. In weiter Ferne liegt dagegen der Permedia 3 von 3Dlabs, der erst gegen Ende des Jahres erwartet wird. Mit seiner Taktfrequenz von 125 MHz und der zweiten Texturierungs-Einheit gilt er aber als ernstzunehmender Grafik-Chip.

Thilo Bayer ■

STATEMENT

Was wäre die Grafikkarten-Welt ohne Überraschungen? Überraschung Nr. 1: Der Voodoo Banshee läuft gerade in hohen Auflösungen erstaunlich schnell. Überraschung Nr. 2: Der TNT ist auf einem normalen 300 MHz-System trotz seiner theoretischen Leistungswerte nicht der Geschwindigkeits-Überflieger. Überraschung Nr. 3: Der Voodoo² hält auch nach über einem halben Jahr Marktpräsenz noch sehr gut mit. Überraschung Nr. 4: Die Bildqualität des TNT in OpenGL-Spielen ist geradezu atemberaubend. Für Sie als potentiellen Käufer bleibt die Entscheidung trotzdem schwer. Voodoo²-Besitzer sollten auf jeden Fall Ruhe bewahren. Obwohl dem Chip einige in Zukunft wichtige 3D-Features fehlen, ist er durch die zweite Textur-Einheit zumindest von der Geschwindigkeitsseite her für kommende DirectX 6-Spiele gerüstet. Voodoo Banshee-Karten stellen dagegen einen hervorragenden Einstieg in die wahnwitzig schnelle 3D-Welt dar – und das auch schon auf Pentium-Rechnern mit 200 MHz. Der TNT ist dagegen für Inhaber einer sehr flotten CPU ab 300 MHz sowie für Spieler mit Zukunfts-Ambitionen und einem dicken Sparstrumpf zu empfehlen. Durch den zweiten Textur-Prozessor gehört der neue Riva-Chip unter Direct3D und OpenGL zu den schnellsten Zeichenkünstlern und bietet darüber hinaus noch die beste Bildqualität an.



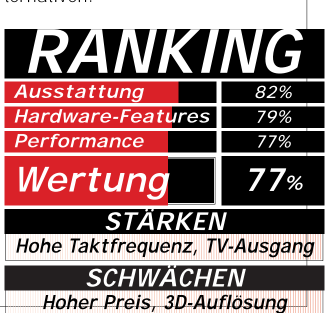
CANOPUS PURE3D II



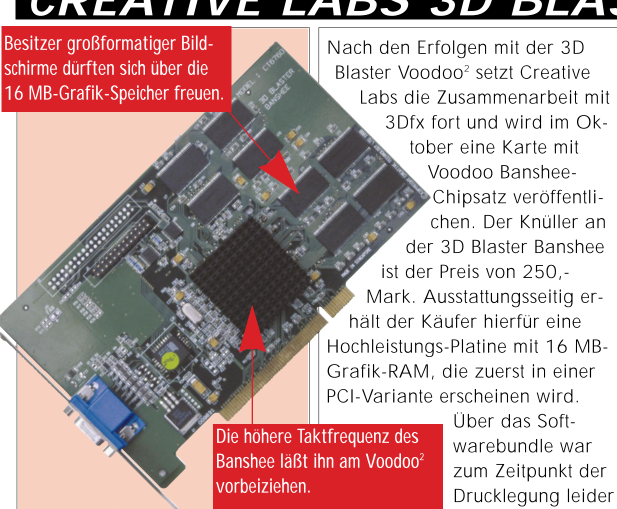
Ein Aktivkühler soll verhindern, daß sich der Pixel-Chip überhitzt und seine Zeichenarbeit einstellt.

Die Platinen-Architektur weist zahlreiche Unterschiede zur Konkurrenz auf.

Die Grafikkarten-Firma Canopus war bisher eher in den USA bekannt, da sie auf der europäischen Beschleuniger-Bühne mit miroMEDIA verbandelt war. Die Voodoo²-Variante Pure 3D II steht nun auf eigenen Füßen und wird in Deutschland von der Firma Meneco vertrieben. Canopus setzt den Hebel an zwei Stellen an, um sich sichtbar von der V2-Konkurrenz abzusetzen. Zum einen verfügt die Pure3D II über eine völlig eigene Platinenform, die so auffällige Bauteile wie einen TV-Ausgang oder einen Aktiv-Kühler beherbergen. Zum anderen hat die Firma eine Software entwickelt, die ähnlich dem Kontrollfeld der Voodoo-Karten von miroMEDIA einen großen Bedienungskomfort bieten. Der Aktiv-Kühler soll dabei den dauerhaften Betrieb der Karte mit 100 MHz sicherstellen, wodurch die Pure3D II immerhin 10 MHz schneller als die Standard-Konkurrenz läuft. Bei den Spiele-Benchmarks konnte sich die Platine damit um 3 bis 10% absetzen und arbeitete ohne Abstürze. Die gute Ausstattung und die Hardware-Pluspunkte schlagen sich jedoch in einem relativ hohen Preis nieder. Mit TV-Ausgang kostet die Pure3D II 599,- Mark, ohne immer noch 549,- Mark. Fazit: Wer auf seine bisherige 2D-Karte nicht verzichten möchte, kann hier zugreifen. Preisbewußte Zocker haben unter anderem mit dem Voodoo Banshee mittlerweile bessere Alternativen.



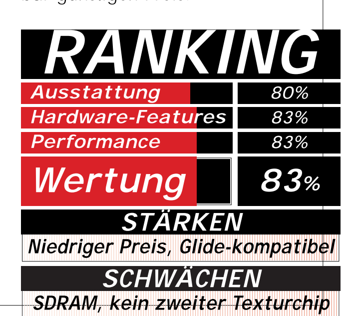
CREATIVE LABS 3D BLASTER VOODOO BANSHEE



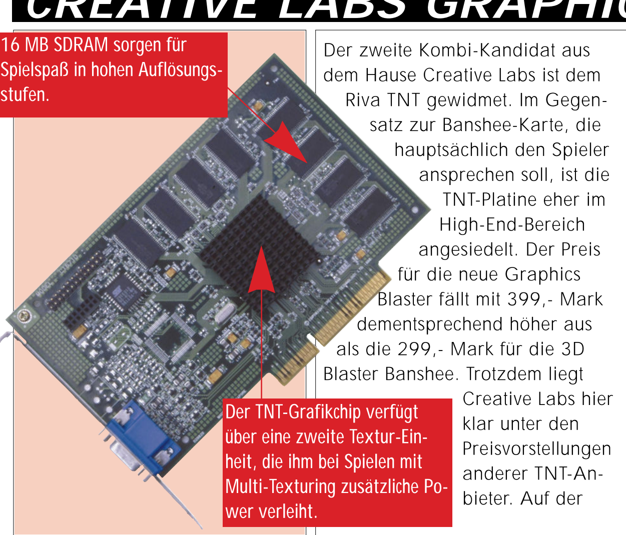
Besitzer großformatiger Bildschirme dürften sich über die 16 MB-Grafik-Speicher freuen.

Die höhere Taktfrequenz des Banshee läßt ihn am Voodoo² vorbeiziehen.

Nach den Erfolgen mit der 3D Blaster Voodoo² setzt Creative Labs die Zusammenarbeit mit 3Dfx fort und wird im Oktober eine Karte mit Voodoo Banshee-Chipsatz veröffentlichen. Der Knüller an der 3D Blaster Banshee ist der Preis von 250,- Mark. Ausstattungsseitig erhält der Käufer hierfür eine Hochleistungs-Platine mit 16 MB-Grafik-RAM, die zuerst in einer PCI-Variante erscheinen wird. Über das Softwarebundle war zum Zeitpunkt der Drucklegung leider noch nichts bekannt. Im Gegensatz zu Guillemot vertraut der Soundblaster-Erfinder jedoch auf den theoretisch etwas langsameren SDRAM-Speicher. Die Spieletests zeigen aber, daß die Art des Speichers nur geringfügige Auswirkungen auf die Geschwindigkeit hat. Lediglich in höheren Auflösungen sind leichte Vorteile des SGRAMs im Vergleich zum SDRAM erkennbar. Wie Guillemot verläßt sich Creative Labs vorerst auf die Treiber-Entwicklungen vom Chip-Produzenten 3Dfx. Im direkten Vergleich zum Voodoo² zieht der Banshee in Direct3D-Spielen deutlich davon – darüber hinaus sind die höheren 3D-Auflösungen ein großer Pluspunkt. Nur der fehlende zweite Texturchip verhindert, daß der Banshee auch unter OpenGL das Rennen macht. Insgesamt ist die Banshee-Karte von Creative Labs ein rasend schneller Beschleuniger zu einem unschlagbar günstigen Preis.



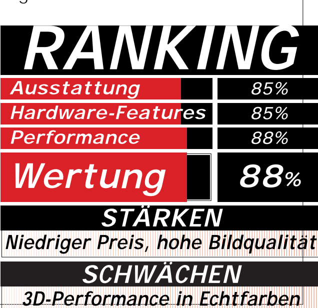
CREATIVE LABS GRAPHICS BLASTER RIVA TNT



16 MB SDRAM sorgen für Spielspaß in hohen Auflösungsstufen.

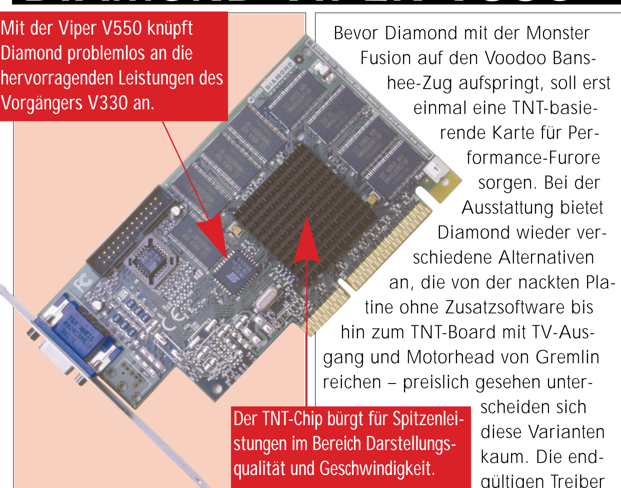
Der TNT-Grafikchip verfügt über eine zweite Textur-Einheit, die ihm bei Spielen mit Multi-Texturing zusätzliche Power verleiht.

Der zweite Kombi-Kandidat aus dem Hause Creative Labs ist dem Riva TNT gewidmet. Im Gegensatz zur Banshee-Karte, die hauptsächlich den Spieler ansprechen soll, ist die TNT-Platine eher im High-End-Bereich angesiedelt. Der Preis für die neue Graphics Blaster fällt mit 399,- Mark dementsprechend höher aus als die 299,- Mark für die 3D Blaster Banshee. Trotzdem liegt Creative Labs hier klar unter den Preisvorstellungen anderer TNT-Anbieter. Auf der Ausstattungsseite gibt es wenig Grund zur Klage. 16 MB SDRAM, ein 250 MHz RAMDAC sowie ein umfangreiches Softwarebundle erwarten den Kunden. Spieler dürften sich vor allem über die beigepackten Titel *Forsaken* und *Incoming* freuen. Außerdem befindet sich eine Kalibrierungs-Software im Paket, die eine komfortable Helligkeits-Einstellung in Spielen erlaubt. Auf der Performance-Seite konnte die Hardware-Redaktion keine gravierenden Unterschiede zwischen der Creative Labs TNT und den TNTs der Konkurrenz ausfindig machen. Die Abweichungen betrugen maximal 3-4 Frames pro Sekunde, was angesichts der Leistungsfähigkeit der Karten nicht weiter auffällt. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der TNT generell der beste 3D-Allround-Chip bei taktfreudigen CPUs darstellt. Der TNT von Creative Labs setzt sich dabei vor allem durch seinen günstigen Preis in Szene.



DIAMOND VIPER V550

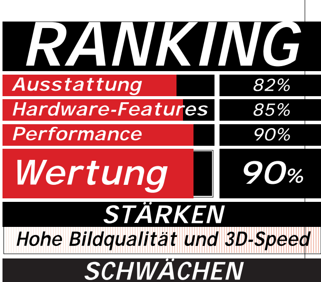




Mit der Viper V550 knüpft Diamond problemlos an die hervorragenden Leistungen des Vorgängers V330 an.

Der TNT-Chip bürgt für Spitzenleistungen im Bereich Darstellungsqualität und Geschwindigkeit.

Bevor Diamond mit der Monster Fusion auf den Voodoo Banshee-Zug aufspringt, soll erst einmal eine TNT-basierende Karte für Performance-Furore sorgen. Bei der Ausstattung bietet Diamond wieder verschiedene Alternativen an, die von der nackten Platine ohne Zusatzsoftware bis hin zum TNT-Board mit TV-Ausgang und Motorhead von Gremlin reichen – preislich gesehen unterscheiden sich diese Varianten kaum. Die endgültigen Treiber liefen sehr stabil und ließen auch extreme Spieletests zu. So präsentierte sich *Q2* mit 1600x1200 Bildpunkten in 16 Bit Farbtiefe von der schönsten Seite, ließ bei der Spielbarkeit aber etwas zu wünschen übrig. G-Police und Jedi Knight liefen ebenfalls in dieser Auflösung, ließen sich mit 20-30 Bildern pro Sekunde aber noch problemlos spielen. Beim Ausflug in Spiele mit Echtfarben (*Incoming*, *Q2*) fiel auf, daß die Zeichenleistung des TNT deutlich einbricht. Spätestens bei 1.024x768 machen die Echtfarben-Erlebnisse aus Geschwindigkeitsgründen keinen Spielspaß mehr. In den üblichen 16 Bit Farbtiefe macht dem TNT aber so schnell kein anderer Chip etwas vor. Unter Direct3D ist der Banshee der direkte Konkurrent, in *Q2 OpenGL* der Voodoo². Wer über einen flotten Rechner verfügt und eine ausgeglichene Performance in Direct3D und OpenGL anstrebt, ist mit der neuen Viper hervorragend beraten.



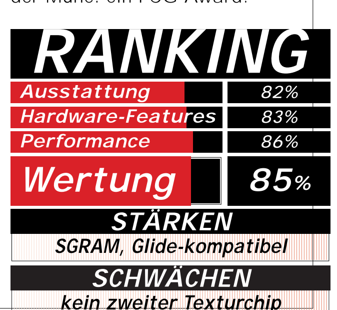
GUILLEMOT MAXI GAMER PHOENIX



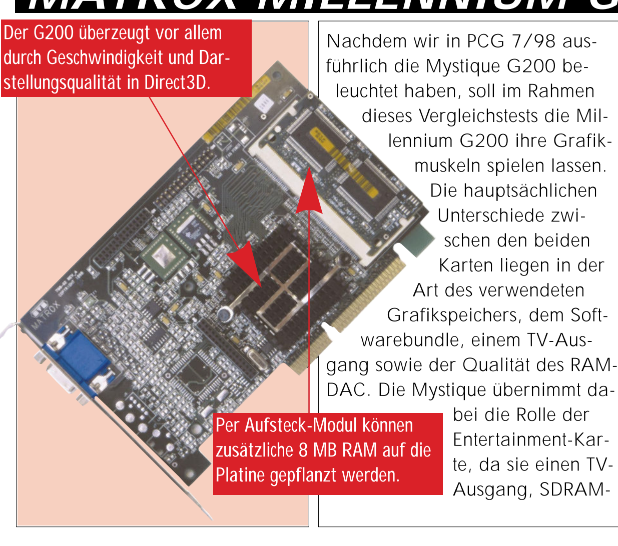
Der leistungsfähige SGRAM-Speicher bewirkt eine hohe Performance in allen gebräuchlichen Auflösungen.

Die 3D-Abteilung der Phoenix überzeugt durch flotte Rechenarbeiten.

Der erste endgültige Banshee-Beschleuniger wurde uns von Guillemot überlassen. Die Phoenix erreichte uns dabei in PCI-Bauform, wird in wenigen Wochen aber auch in einer AGP-Variante verfügbar sein. Mit 16 MB lokalem SGRAM wird der PCI-Käufer gut über das fehlende AGP-Interface hinwegtröstet. Dem schicken Karton liegen neben der eigentlichen Platine nur ein mehrsprachiges Handbuch sowie eine CD mit Treibern und Spiele-Demos bei. Ein TV-Ausgang zur Wiedergabe von Spielen auf dem heimischen Fernseher fehlt im Moment, soll aber später integriert werden. In der Performance-Abteilung schlägt sich die Phoenix bravourös. In Direct3D zeigte die Karte dem Großteil der Konkurrenz den Platinenauspuff. Auch unter Glide (*Q2*, *Unreal*) zeigte der Banshee trotz fehlendem zweiten Texturchip keinen Respekt vor dem Add-on-Kollegen Voodoo². Selbst in 1.024x768 oder 1.600x1.200 (*G-Police*, *Jedi Knight*) lagen die Geschwindigkeits-Messungen noch im grünen Bereich. Lediglich kleine Treiber-Ungereimtheiten wie die momentan fehlende Kantenglättung trüben das ansonsten glasklare Bild. Insgesamt ist die neue Guillemot-Karte gerade bei texturintensiven Spielen etwas langsamer als TNT-basierende Platinen. Dafür bietet die Phoenix aber das wesentlich bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. Lohn der Mühe: ein PCG Award.



MATROX MILLENNIUM G200



Der G200 überzeugt vor allem durch Geschwindigkeit und Darstellungsqualität in Direct3D.

Per Aufsteck-Modul können zusätzliche 8 MB RAM auf die Platine gepflanzt werden.

Nachdem wir in PCG 7/98 ausführlich die Mystique G200 beleuchtet haben, soll im Rahmen dieses Vergleichstests die Millennium G200 ihre Grafikmuskeln spielen lassen. Die hauptsächlichen Unterschiede zwischen den beiden Karten liegen in der Art des verwendeten Grafikspeichers, dem Softwarebundle, einem TV-Ausgang sowie der Qualität des RAMDAC. Die Mystique übernimmt dabei die Rolle der Entertainment-Karte, da sie einen TV-Ausgang, SDRAM-Speicher, einen 230 MHz RAMDAC und eine Spielesammlung enthält. Die Millennium G200 wird dagegen als Business-Platine eingeordnet. In ihrem Lieferumfang befindet sich schneller SGRAM-Speicher, ein 250 MHz-RAMDAC sowie ein Softwarebundle – den TV-Ausgang hat man sich gespart. Für Spieler dürfte die Tatsache interessant sein, daß die Millennium gerade in hohen Spiele-Auflösungen etwas flotter unterwegs ist als der Mystique-Kollege. Dies liegt vor allem am SGRAM, der bei einem hohen Datendurchsatz eine bessere Bandbreite als der SDRAM liefert. Insgesamt zeigt der G200 eine solide 3D-Vorstellung. Die Geschwindigkeit unter Direct3D ist in 640x480 und 800x600 sehr ordentlich. Die OpenGL-Unterstützung ist jedoch ein deutlicher Schwachpunkt. Im Moment gibt es nur einen Minitreiber, der die OpenGL-Befehle in Direct3D umrechnet und DirectX 6 voraussetzt.

RANKING

Ausstattung	84%
Hardware-Features	81%
Performance	72%
Wertung	**75%**

STÄRKEN
3D-Bildqualität

SCHWÄCHEN
Hohe 3D-Auflösungen

WICKED3D FEATURING VOODOO²

Als erstes Produkt schickt der Shooting Star Wicked 3D ein Voodoo²-Board ins Rennen, das sich vor allem durch die beigepackte Software von den Platinen der Konkurrenz abheben kann. Hardwareseitig versüßen die Maximalausstattung von 12 MB sowie ein qualitativ ansprechendes Durchschleifkabel das Spieledasein. Leider sind Spiele-Vollversionen Fehlanzeige, was durch die von Metabyte entwickelte Bedienungs-Software mit dem sinnigen Namen Re2Flex aber ausgeglichen wird. Mit dem seit Ende Juli erhältlichen Spezial-Treiber können beispielsweise stufenlos Bildwiederholfrequenzen eingestellt werden. Außerdem unterstützt der Beschleuniger theoretisch beinahe jede beliebige Auflösung bis 1024x672 (!) auf einer Single-Konfiguration (1024x1024 im SLI-Modus). Zu diesem Zweck muß nur das jeweilige Spiel so gnädig sein, sich eine spezielle Auflösung vorgeben zu lassen. Als Sahnehäubchen lassen sich mit dem neuesten Treiber zwei verschiedene Voodoo²-Karten im SLI-Modus betreiben, sofern beide Karte über die gleiche Speichermenge verfügen. Sehr interessant wird die Karte durch ein optionales Bundle mit dem Stereobrillensystem von H3D, das wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen. Die kurz vor der Vollendung stehende Banshee-Karte von Wicked3D (Vengeance) wird ebenfalls dieses 3D-Set unterstützen.

Als optionales Bundle kann der Käufer ab Herbst auch ein Brillensystem von H3D erwerben.

Wicked3D verschönert seine Voodoo²-Karte mit einer ausgefeilten Bedienungs-Software.

RANKING

Ausstattung	79%
Hardware-Features	81%
Performance	75%
Wertung	**76%**

STÄRKEN
Brillenbundle, Glide-kompatibel

SCHWÄCHEN
normales Voodoo²-Design

MIROMEDIA HISCORE PRO

Die Macher der erfolgreichen HISCORE-Serie lassen es sich nicht nehmen, auch den Banshee-Chip in ihr Platinen-Arsenal aufzunehmen. Ausstattungsseitig verläßt sich miro vorerst auf SDRAM-Bausteine und das AGP-Interface. Letzteres ist aber nur aus Steckplatzgründen interessant, da der Banshee in seiner ersten Revision keine wirklichen AGP-Features besitzt. Erst eine für Anfang nächsten Jahres erwartete Weiterentwicklung wird hier mehr leisten können. Bei der Installation der Pro fiel das bewährte Pinboard von miro auf, mit dessen Hilfe man weitreichende und komfortable Einstellungen am jeweiligen Adapter vornehmen kann. Mit der Hilfe dieser feinen Software ist es uns gelungen, eine Voodoo²-Karte parallel zum Banshee in Betrieb zu nehmen. Normalerweise geht diese Aktion schief, da beide Chips über gleichlautende Glide-Dateien mit unterschiedlichen Versionsnummern verfügen, die in den Windows-Systemordner kopiert werden. Das Pinboard erlaubte darüber hinaus das Hochtakten des Speichers auf 110 MHz, wodurch die Spiele-Performance ebenfalls linear in die Höhe schnellte. Leider lief unsere Testkarte im Schnitt 5-10% langsamer als beispielsweise das Guillemot-Pendant, was entweder am SDRAM oder am AGP-Interface liegt. Trotzdem stellt die HISCORE Pro eine ernsthafte Alternative für aufrüstwillige Spieler dar.

Die Bansheekarte von miro weicht deutlich vom 3Dfx-Referenz-Platinendesign ab.

Die HISCORE Pro ist in AGP-Bauform gehalten, verfügt aber über keine echten AGP-Fähigkeiten.

RANKING

Ausstattung	80%
Hardware-Features	83%
Performance	81%
Wertung	**81%**

STÄRKEN
Software, Glide-kompatibel

SCHWÄCHEN
SDRAM, kein zweiter Texturchip

TEST-PHILOSOPHIE

Die Beschleuniger-Karten in unserem Testfeld müssen sich in drei Kategorien bewähren, um abschließend in einer Gesamtwertung beurteilt zu werden. Die **Ausstattung** berücksichtigt die Großzügigkeit der Grafikspeicher-Bestückung, die Qualität des RAMDAC, die beigelegte Software, die Handbuch-Qualität und Garantiezeiten. In der Abteilung für **Hardware-Features** sind Aspekte wie 3D-Effekte, die 3D-Renderarchitektur (Farbtiefe, Genauigkeit der Tiefeninformation) sowie die Unterstützung durch Spiele relevant. Die ermittelten **Performancewerte** bilden die letzte Kategorie. Als Benchmarks dienten *Forsaken* (spezielle Framecounter-Version), *Incoming* (spezielle Framecounter-Version), *Turok* (Demo Version 1.03) sowie *Q2 OpenGL* (Massive1-Demo). Um einen möglichst guten Vergleich zu gewährleisten, schalteten wir bei allen Karten die vertikale Synchronisation der Grafikkarte mit dem Monitor ab. Auf diese Weise wird gewährleistet, daß das volle Zeichenpotential der Karten unabhängig von der Bildwiederholrate des Monitors auch genutzt wird. Bei den Stärken und Schwächen weisen wir ganz konkret auf die Vor- und Nachteile der jeweilige Grafikkarte hin. Das Testsystem bestand aus einem Pentium II-300 mit 128 MB SDRAM, Tekram BX Motherboard, 9 GB IBM Festplatte sowie Windows 95 C und DirectX 6.

RANKING

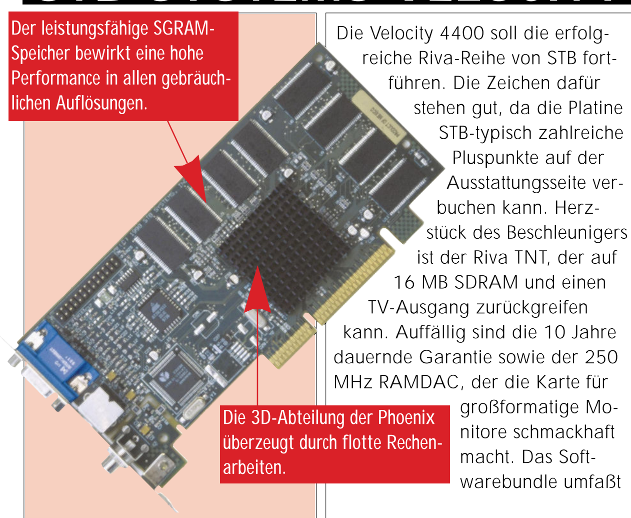
Ausstattung	75%
Hardware-Features	77%
Performance	80%
Wertung	**82%**

STÄRKEN
Hohe Taktfrequenz, TV-Ausgang

SCHWÄCHEN
Hoher Preis, 3D-Auflösung



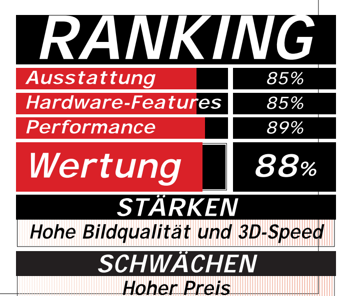
STB SYSTEMS VELOCITY 4400



Der leistungsfähige SGRAM-Speicher bewirkt eine hohe Performance in allen gebräuchlichen Auflösungen.

Die 3D-Abteilung der Phoenix überzeugt durch flotte Rechenarbeiten.

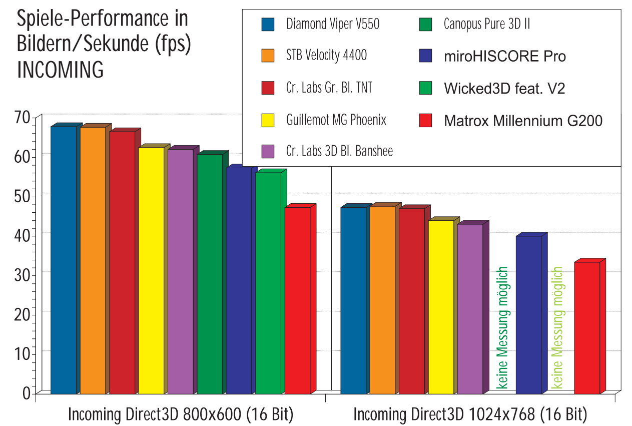
Die Velocity 4400 soll die erfolgreiche Riva-Reihe von STB fortführen. Die Zeichen dafür stehen gut, da die Platine STB-typisch zahlreiche Pluspunkte auf der Ausstattungsseite verbuchen kann. Herzstück des Beschleunigers ist der Riva TNT, der auf 16 MB SDRAM und einen TV-Ausgang zurückgreifen kann. Auffällig sind die 10 Jahre dauernde Garantie sowie der 250 MHz RAMDAC, der die Karte für großformatige Monitore schmackhaft macht. Das Softwarebundle umfaßt zumindest in den USA eine spezielle *Forsaken*-Version, die maximal 1.280x1.024 Bildpunkte und 32 Bit Farbtiefe zuläßt. Der eigentliche Chip läuft dabei mit 90 MHz Taktfrequenz, der Grafikspeicher wird mit 110 MHz angesteuert. Ursprünglich lagen die Takt-Spezifikationen und damit auch die theoretische Leistung höher. Im harten Benchmark-Alltag zeigt sich die Velocity 4400 trotzdem von der Sonnenseite und präsentiert sich als hervorragender Allrounder unter Direct3D und OpenGL. Auch in hohen Auflösungen leistet der TNT ähnlich dem Banshee noch sehr gute Rechendienste. Treiber-Probleme verhinderten jedoch Einstellungen am Gamma-Wert, so daß sich manche Spiele sehr dunkel präsentierten. Insgesamt fällt eigentlich nur der vergleichsweise hohe Preis negativ auf. Ansonsten dürfte jeder Inhaber einer flotten CPU einen treuen Beschleunigerfreund in der Velocity 4400 finden.



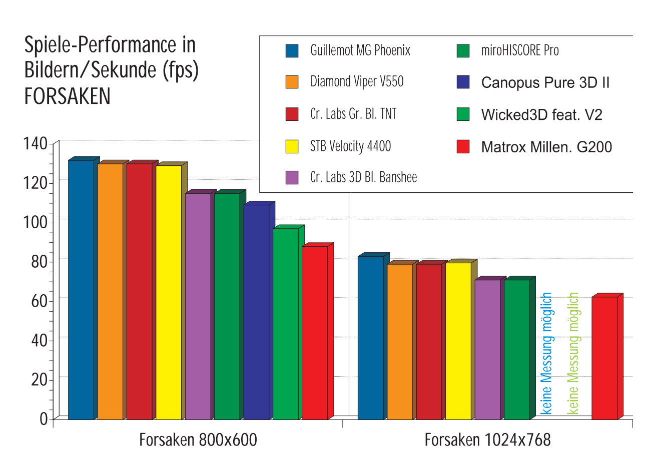
TECHNIK-ABC

▮ **Alpha Blending:** Darstellung von Transparenzeffekten bei Einsatz von Rauch oder Schatten ▮ **Anisotropische Filterung:** Weit fortgeschrittene Filterungsform, die Verzerrungen bei schräg nach hinten verlaufenden Texturen verhindert ▮ **Anti-Aliasing:** Glättung von Kanten, um pixelige Konturen zu verhindern ▮ **Bilineare Filterung:** Farbliches Angleichen bestimmter Textur-Elemente ▮ **Bump Mapping:** Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Vertiefungen ▮ **Direct3D:** Weit verbreitete 3D-Schnittstelle des DirectX-Paketes ▮ **Fogging:** Einbau von Nebelelementen am Horizont ▮ **Glide:** 3D-Schnittstelle des Chip-Entwicklers 3Dfx ▮ **MIP-Mapping:** Entfernungsabhängige Verwendung von Texturen mit unterschiedlich hoher Auflösung ▮ **Multi-Texturing:** Grafik-Chips wie der TNT können zwei Texturen in einem Rechenzyklus auf ein Dreieck kleben ▮ **OpenGL:** Hardwareunabhängige Schnittstelle für die Arbeit mit 3D-Objekten ▮ **Perspektivenkorrektur:** Korrektur von Texturen in Abhängigkeit von Blickwinkel und Ausleuchtung ▮ **Polygone:** Vielecke als grundlegende Bestandteile einer 3D-Landschaft ▮ **RAMDAC:** Baustein, der digitale Bildwerte in analoge Signale umwandelt ▮ **Shading:** Erzeugung eines Farbverlaufs auf Texturen zur realistischeren Darstellung ▮ **Specular Highlights:** Glanzlichteffekte durch Spiegelungen von Sonnenstrahlen auf glatten Oberflächen ▮ **Texturenkompression:** Durch die Einsparung von Bildinformationen wird der Datenaufwand beim Transport von Texturen verringert ▮ **Texturing:** Bekleben von Spielobjekten mit Texturen ▮ **Trilineare Filterung:** Kombination von bilinearem Filtern mit MIP-Mapping. Dieser Vorgang ist sehr rechenintensiv und wird nur von Chips mit einer zweiten Textureinheit in einem Zyklus berechnet.

Am Beispiel dieses Donuts demonstriert der Voodoo² seine Bump Mapping-Fähigkeiten.

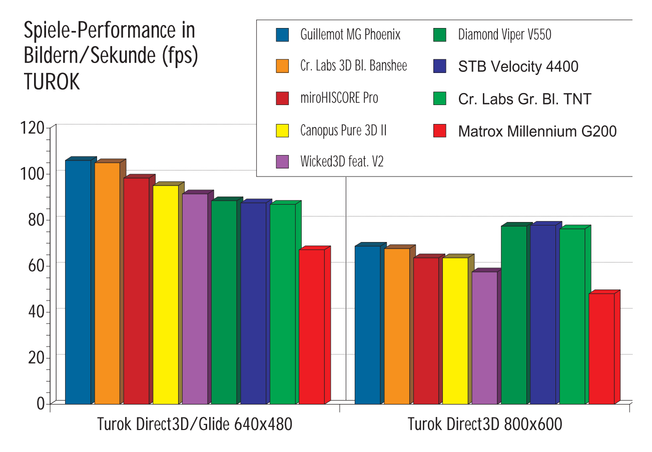


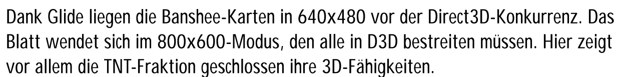
Die Incoming-Helden sind die Vertreter des Riva TNT. Recht beachtlich schlägt sich auch der Banshee, obwohl dieser den 32 Bit-Farbmodus von Incoming nicht beherrscht.



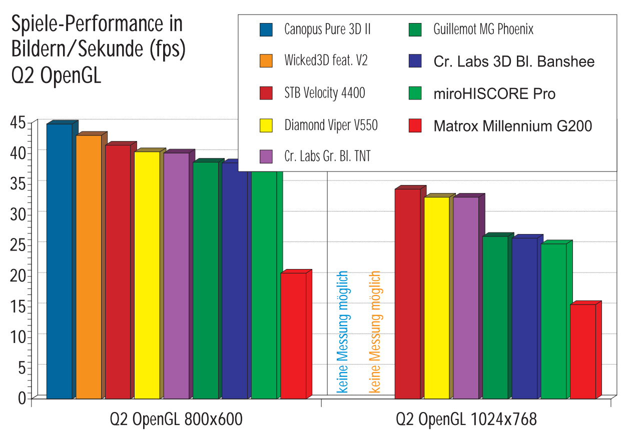
Die Forsaken-Ergebnisse liegen eng zusammen – nur Matrox hinkt der Konkurrenz etwas hinterher. Die Zeichenleistungen der Grafikkarten reichen für High-Speed-Fahrten aus.







Dank Glide liegen die Banshee-Karten in 640x480 vor der Direct3D-Konkurrenz. Das Blatt wendet sich im 800x600-Modus, den alle in D3D bestreiten müssen. Hier zeigt vor allem die TNT-Fraktion geschlossen ihre 3D-Fähigkeiten.



Das Thema OpenGL ist immer noch eine heikle Sache. Am ausgereiftesten zeigen sich Voodoo² und Banshee. Während der TNT die beste Bildqualität hat, muß Matrox noch einmal zum Treibernachsitzen.

Hersteller	Canopus/meneco	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Guillemot	Matrox
Modell	Pure3D II	3D Blaster Voodoo Banshee	Graphics Blaster Riva TNT	Viper V550	Maxi Gamer Phoenix	Millennium G200
Info-Telefon	06171-62800	089-9579081	089-9579081	08151-266330	0211-338000	089-6144740
Internet-Seite	www.meneco.de	www.creaf.com	www.creaf.com	www.diamondmm.com	www.guillemot.com	www.matrox.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 599,-	DM 249,-	DM 399,-	DM 420,- / 430,-	DM 299,-	DM 379,- / DM 550,-
Ausstattung						
Grafik-Chip	Voodoo²	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	Voodoo Banshee	MGA-G200
Bauform	PCI	PCI / AGP	PCI / AGP	PCI / AGP	PCI / AGP	AGP
AGP-Features	-	1X-Modus	2X, SBA	2X, SBA	1X-Modus	2X, SBA
RAM (erweiterbar auf)	12 MB EDO RAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SGRAM (-)	8 MB SGRAM (16)
RAMDAC-Takt	135 MHz	230 MHz	250 MHz	250 MHz	230 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
CPU-Eignung	ab 200 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz	166-333 MHz
Besonderheiten	TV-Ausgang	-	-	optional	-	-
Software	Grafik-Utilities	unbekannt	Scala 200	-	-	Umfangreiches Paket
Spiele	-	unbekannt	Incoming, Forsaken	Motorhead	Demos	-
Garantiezeit	6 Monate	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	3 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	-	1600x1200, 85 Hz	1600x1200, 85 Hz	1600x1200, 85 Hz	1600x1200, 85 Hz	1600x1200, 90 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	800x600, 16 Bit	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200
Rendern in Echtfarben	nein (nur 16 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)	ja (32 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)

Hersteller	Metabyte/Wicked3D	miroMEDIA	STB Systems
Modell	feat. Voodoo²	HISCORE Pro	Velocity 4400
Info-Telefon	0241-4704116	01805-225452	089-42080
Internet-Seite	www,wicked3d.com	www.miro.de	www.stb.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 449,-	DM 299,-	DM 499,-
Ausstattung			
Grafik-Chip	Voodoo²	Voodoo Banshee	nVidia Riva TNT
Bauform	PCI	PCI / AGP	PCI / AGP
AGP-Features	-	1X-Modus	2X, SBA
RAM (erweiterbar auf)	12 MB EDO RAM (-)	16 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	135 MHz	230 MHz	250 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL	D3D, OpenGL
CPU-Eignung	ab 200 MHz	ab 233 MHz	ab 233 MHz
Besonderheiten	-	Kontroll-Panel	TV-Ausgang
Software	Grafik-Utilities	unbekannt	Grafik-Utilities
Spiele	-	unbekannt	unbekannt
Garantiezeit	5 Jahre	2 Jahre	10 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	-	1600x1200, 85 Hz	1600x1200, 85 Hz
max. 3D (Jedi Knight)	800x600, 16 Bit	1600x1200	1600x1200
Rendern in Echtfarben	nein (nur 16 Bit)	nein (nur 16 Bit)	ja (32 Bit)



Die Zukunft der 3D-Spiele liegt in den Echtfarben (d.h. 24 Bit bzw. 32 Bit Farbtiefe). Das einzige Spiele-Beispiel unter Direct3D stellt Incoming dar, das alternativ in 24 oder 32 Bit spielbar ist. Die Leistungen des TNT oder G200 brechen hier jedoch deutlich ein, so daß maximal der 640x480-Modus in Frage kommt. Die Frage bleibt, ob angesichts der heutigen Performance vermehrt Echtfarben-Spiele veröffentlicht werden.



Im Praxistest: Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

Kraftfahrer

Erster Gang, Vollgas. Dezentes Rütteln am Lenkrad, die Reifen drehen durch. Blätter auf der Straße, der Wagen schlingert. Unruhiges Schaukeln des Lenkers. Nächstes Ziel: eine Holzbrücke. Die Hände am Steuer spüren jede einzelne Planke. Da rammt uns ein gegnerischer Pilot von rechts. Der Wagen fährt voll in den Graben, das Lenkrad droht zu zerbersten. Von was hier die Rede ist? Nur zwei Wörter: Force Feedback.

Der Lenker läßt sich dank der Gummierung geschmeidig bedienen.

Acht programmierbare Funktionsknöpfe stehen in Spielen zur Verfügung.

Die Konstruktion der Steuereinheit beansprucht eine geringe Stellfläche auf dem Spieletisch.

Force Feedback-Lenkräder sind der Renner im herbstlichen Controller-Geschäft – zumindest nach Ansicht der Entwickler. Anders läßt sich die Tatsache nicht erklären, daß ein halbes Dutzend Lenkrad-Schrauber mit voller Kraft auf die Veröffentlichung eines kraftverstärkten Spielewerkzeugs zusteuern. Das erste Wheel kommt von SC&T, das wir schon in Ausgabe 9/98 einer Probefahrt unterzogen haben. Als zweiter Kandidat geht nun der FF-Sprößling von Microsoft an den Start, dem wir in ausführlichen Previews unter die Motorhaube schauen konnten. Die Zeit ist reif, ein endgültiges Testurteil über das SideWinder FF Wheel auszusprechen.

Windkanal

Im Lieferumfang des Kraftpaketes befindet sich die eigentliche Steuereinheit, ein Pedalblock sowie zwei bekannte Microsoft-Spiele *(Monster Truck Madness 2, Cart Precision Racing)* in speziellen FF-Versionen. Das Lenkrad ist vergleichsweise schmächtig ausgefallen, beansprucht deshalb aber sehr wenig Platz auf dem Spiele-Schreibtisch. Mittels einer Schraubzwinge preßt der Anwender den Steuermann an die Unterlage, um ihn abschließend durch einen breiten Hebel zu befestigen. Durch diese Methode widersteht der Lenker allen Bewegungen nach links oder rechts. Hat man jedoch grobmotorische Zuckungen nach oben oder unten, hebt sich die Steuereinheit etwas an. Dank eines drehbaren Gelenks an der Schraubzwinge bleibt sie aber trotzdem am richtigen Platz. Das Wheel überzeugt darüber hinaus durch die komfortable Gummierung und die kluge Anordnung der Funktionsknöpfe. Die digitalen Formel 1-Wippen dienen dabei als Gangschaltung und lassen sich recht zackig auslösen – als Pedalersatz zum Beschleunigen oder Bremsen sind sie jedoch nicht geeignet. Die mitgelieferten Pedalblöcke sind auf jeden Fall eine Stärke. Stabilität, Griffigkeit, knackige Federeinstellungen – es fiel nur auf, daß das Gaspedal schon nach 75% Durchdrücken maximal beschleunigte.

May the force be with you

Die Verbindung zum PC wird exklusiv über den Gameport hergestellt – eine USB-Variante ist vorerst nicht geplant. Glücklicherweise kommt das Wheel dabei ohne einen störenden Lüfter aus. Wie der Stick-Kollege FF Pro kann das Lenkrad auf die FF-Effektsammlung zurückgreifen, die seit DirectX 5 in DirectInput zur Verfügung steht. Damit ist es zu jedem Spiel mit Wackelelementen kompatibel, das auf DirectX basiert – und das sind mit wenigen Ausnahmen eigentlich fast alle. Das grundsätzliche Problem liegt darin, daß alle Rüttelspiele bisher für Joysticks mit zwei Achsen programmiert wurden. Ein FF-Lenkrad hat aber nur eine Achse, die mit FF-Effekten verschönert werden kann. Die andere Achse liegt auf den Pedalen, die ohne FF auskommen müssen.

Schlußphase

Als Spieleprüfsteine verwendeten wir *Need for Speed 3* sowie *Monster Truck Madness 2 FF Edition.* Beide Titel machten unglaublich viel Spaß und waren je nach FF-Einstellung ein hartes Stück Steuerarbeit. *NFS 3* überzeugte dabei durch die genaue Justierung der Effekte, während *MTM 2* mit echtem Lenkrad-Force-Feedback auf einer Achse begeistern konnte. Obwohl es sich für ein FF-Lenkrad vielleicht seltsam anhört: Das SW Wheel lädt durch seine kompakte Konstruktion zum streßfreien und angenehmen Rütteln ein. Beim SC&T-Lenker arten FF-Einsätze dagegen zu regelrechten Turnübungen aus. Außerdem ist die Microsoft-Entwicklung hervorragend im kraftlosen Spielealltag einsetzbar. Lediglich der hohe Preis und die digitalen Wippschalter sind auf der Negativseite zu verbuchen. Ansonsten verleiht die Hardware-Redaktion dem SideWinder Wheel die uneingeschränkte Lizenz zum Rütteln.

Thilo Bayer ■

Die Rückstellkraft der Pedale ist erfreulich knackig eingestellt.

KRÄFTESPIEL

Folgende Rennspiele können sie schon heute gut gerüttelt genießen.

Spiel	Hersteller	Force Feedback
Cart Precision Racing	Microsoft	direkt
Castrol Honda	Intense	Patch
Colin McRae Rally	Codemasters	direkt
MT Madness 2	Microsoft	direkt
MotoCross Madness	Microsoft	direkt
Andretti Racing	EA	direkt
Need For Speed 2 SE	EA	direkt
Need For Speed 3	EA	direkt
F1 Racing Sim.	Ubi Soft	Patch
F1 Racing Sim. 2	Ubi Soft	direkt
POD	Ubi Soft	Patch
Redline Racer	Ubi Soft	direkt
Ultimate Race Pro	Microprose	direkt
Interstate 76	Activision	Patch

RANKING

SideWinder FF Weel

Ausstattung	87%
Software	80%
Performance	88%
Wertung	**89%**
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 370,-

STÄRKEN
kompaktes Design, geniale Steuerung

SCHWÄCHEN
knackiger Preis, digitale Wippschalter

Im Test: Saitek Cyborg 3D Stick

Bastelstunde

Saitek zielt mit seinem Cyborg 3D Stick auf den ambitionierten Hobby-Bastler. Eine derartige Vielzahl an Einstellmöglichkeiten hat die Joystick-Welt noch nicht gesehen. Ob der Widerstandskämpfer auch im harten Spiele-Alltag Akzente setzen kann, können Sie im folgenden nachlesen.

Handwerkzeuge für den ambitionierten Spieler nehmen mitunter recht seltsame Formen an. Jüngste Beispiele für abgefahrene Schöpfungen der Joystick-Entwickler sind das gelungene Freestyle Pro von Microsoft (PCG 10/98) sowie das eher unglückliche Union Reality Gear (PCG 6/98). Saitek geht mit dem Cyborg 3D Stick nun einen völlig anderen Weg. Anstatt den Anwender mit neuen Steuerungsformen zu konfrontieren (und ihn dabei womöglich zu überfordern), wird ihm ein frei konfigurierbarer Prügelknabe an die Hand gegeben. Das Design-Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen und dürfte vor allem Linkshänder entzücken.

Freiheitsdrang

Der Cyborg Stick wird mit einem kleinen Imbus-Schraubenzieher ausgeliefert, der angesichts der Einstellmöglichkeiten auch benötigt wird. Der Spieler kann einerseits Hand an den Schubregler legen, um ihn je nach Laune links oder rechts anzubringen. Außerdem ist die Handablage der Laune des Schraubers ausgeliefert. Sie kann passend zu den Fingerausmaßen in der Höhe verstellt und auf links- oder rechtshändertauglich geeicht werden. Als krönendes Sahnehäubchen steht der Knüppelkopf als Opfer für Hobby-Bastler zur Verfügung. Dieser läßt sich nicht nur nach links oder rechts bewegen, sondern auch noch nach vorne und hinten kippen. Im Funktionsbereich hat der Saitek-Stick ein kerniges Throttle, sieben Schalter, einen Schnellfeuer-Abzug, einen Coolie-Hat und eine Dreh-Achse zu bieten.

Einsatzbefehl

Nach den Trockenübungen stürzten wir uns an zwei Testrechnern direkt ins Spielegeschehen. Die Gameport-Variante am ersten Test-Rechner lief ohne Probleme und zeigte sich jedem Spiel gegenüber sehr einsatzfreudig. Die Wege des Knüppels waren dabei konstruktionsbedingt relativ weit, was schnelle Reaktionen in Actionspielen wie *Incoming* nicht unbedingt erleichterte. Der etwas geringe Widerstand des Knüppels soll laut Aussage von Saitek aber noch nachgezogen werden. Am zweiten Testrechner mit Windows 98 und USB stellten wir ein mitunter merkwürdiges Verhalten bei der Joystick-Erkennung im Spiel fest. Mit einem Standard-Treiber von Win98 ließ sich der USB-Knüppel schön kalibrieren, in manchen Spielen blieb er aber im Steuerungs-Nirgendwo. Grund der Merkwürdigkeiten: Auf dem Rechner befand sich die SideWinder-Software. Ganz offensichtlich verhinderte diese die korrekte Erkennung des Cyborg Sticks. Nach der Deinstallation der Microsoft-Hürde waren bis auf kleinere Probleme mit der sauberen Kalibrierung keine Sorgenkinder mehr zu finden. Abhilfe soll der Saitek-eigene USB-Treiber schaffen.

Preisfrage

Die umfangreichen Funktionen des Cyborg Sticks und seine sehr gute Verarbeitung haben ihren Preis. 149,- Mark wird die Gameport-Variante kosten, die USB-Connection für Windows 98 läßt sich für 179,- Mark herstellen. Im Anschaffungspreis ist eine Software eingeschlossen, die ähnlich der SideWinder-Software eine komfortable Programmierung über eine grafische Oberfläche erlaubt. Notfalls erhält der weniger programmierfreudige Zocker aber auch Konfigurationsdateien für Spiele aus dem Internet. Gegenüber dem Microsoft-Pendant Precision Pro hat der Gameport-Cyborg den Vorteil der echten DOS-Kompatibilität – der USB-Cyborg läuft wie der Precision zumindest in einer DOS-Box. Als leichten Nachteil haben wir die etwas schwergängige Bedienbarkeit der Tasten am Joystick-Fundament empfunden.

Thilo Bayer ■

Mit dem Kommando-Zentrum wird die Programmierung der vielseitigen Saitek-Spielewerkzeuge zum Kinderspiel. Neben dem Cyborg Stick werden auch das PC Dash sowie das bald erscheinende Cyborg Pad unterstützt.

JOYSTICK-ANATOMIE



RANKING

Cyborg 3D Stick

Ausstattung	85%
Software	78%
Technik	88%
Wertung	**86%**
Hersteller	Saitek
Preis	DM 149,-/DM 179,-

STÄRKEN
Tauglich für Links- und Rechtshänder, Steuerkomfort

SCHWÄCHEN
Relativ hoher Preis, USB-Treiber

Die Referenz-Produkte auf einen Blick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte im Rahmen eines Vergleichstestes werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	84%
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	82%
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	82%
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	78%
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	77%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	85%
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	83%
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	79%
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	77%
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	76%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	1/98	0211-338000	88%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	85%
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	1/98	02157-81790	83%
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	80%
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	1/98	089-9579081	79%
Terratec	XLerate	5/98	02157-81790	75%

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	90%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	88%
STB Systems	Velocity 4400	11/98	089-42080	88%
Guillemot	Maxi Gamer Phoenix	11/98	0211-338000	85%
Creative Labs	3D Blaster Banshee	11/98	089-9579081	83%
miroMEDIA	HISCORE Pro	11/98	01805-225452	81%
Matrox	Millennium G200	11/98	089-614474-0	75%

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Canopus	Pure3D II	11/98	06171-506000	77%
Creative Labs	3D Blaster Voodoo2	5/98	089-9579081	76%
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	76%
miroMEDIA	HISCORE2 3D	5/98	01805-225452	76%
Wicked3D	featuring Voodoo2	11/98	0241-4704116	76%
Guillemot	Maxi Gamer 3D2	7/98	0211-338000	75%
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	75%

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	81%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	75%
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	74%
Suncom	F-15E Talon	4/98	0541-122065	73%
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	71%
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	4/98	0041-417402116	70%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	82%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	80%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	78%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	76%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	75%
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	71%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	71%
Guillemot	T-Leader	6/98	0211-338000	68%

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	11/98	0180-5251199	89%
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	87%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	82%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	75%
Thrustmaster	Formula T2	2/98	08161-871093	73%
Thrustmaster	Grand Prix 1	2/98	08161-871093	70%

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	86%
Guillemot	Sphere Pad 3D	8/98	0211-338000	79%
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	77%
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	75%
Logitech	Wingman Warrior	2/98	069-92032165	71%



Hallo Rainer (oder Raini, wie manche Leute scherzhaft zu sagen pflegen)!
Das Lob über das Magazin und die CD-ROM erspare ich Dir und komme gleich zur Sache. Woran liegt es, daß deutsche Spielprogrammierer keine ordentlichen Spiele zustande bekommen? Ich erkläre Dir es einmal an einem Beispiel. Nehmen wir eine deutsche Firma wie zum Beispiel Software 2000 oder Max Design. Wenn diese etwas produzieren, dann ist es eine Wirtschaftssimulation, bei der man ein abgeschlossenes Betriebswirtschaftstudium benötigt, um einigermaßen durchzublicken. Eines haben auf jeden Fall alle deutschen Spiele gemein: häßliche, handgezeichnete Grafiken und dahindudelnde Musik. Ich glaube, andere Leser sind der selben Meinung. Starte doch einmal eine Leserbriefanfrage, wie die Leser deutsche Spiele finden!

Bis bald, Ralf Wilke

Spontan mußte ich bei Deinem Brief an den deutschen Film denken. Meist langweilig, grottenschlecht oder krampfhaft betroffen – von ganz wenigen Ausnahmen einmal abgesehen. Wenn Deutsche schon mal Kassenschlager machen, dann meistens in den USA. Sollte uns das zu denken geben? Okay, ich schweife ab. Deutsche Software sieht in vielen Fällen (zumindest ist das meine Meinung) schon ein wenig, naja, altbacken aus. Wahrscheinlich soll das seriös wirken. Aber so schlecht kann sie nicht sein. Immerhin verkaufen die von Dir genannten Softwarefirmen nennenswerte Stückzahlen! Gerade bei Simulationen ziehe ich es auch vor, wenn sie sich im muttersprachlichen Bereich bewegen, da das die Bedienung nicht unwesentlich vereinfacht. Und so schlimm ist doch Deutschsoft nun wirklich nicht! Ich sage „ja“ zu deutscher Software und denke dabei an Titel wie Anno 1602 oder Die Siedler 3. Wieder einmal lausche ich an dieser Stelle aber der Meinung des Volkes. Übrigens: Der nächste, der mich „Raini“ nennt, bekommt von mir ein Päckchen, das der Postbote nur mit Schutzanzug und Lederhandschuhen ausliefern kann!

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
aus beruflichen und privaten Gründen lese ich die PC Games monatlich (toller Anfang!). Der berufliche Grund ist nur ein Vorwand, um mir Eure (wirklich sehr gute Zeitung) immer wieder zu kaufen. In meiner Eigenschaft als Einkaufs- und Vertriebsleiter bei einem großen Elektrohaus aus Bayern bin ich natürlich gezwungen, bei Hard- und Software immer auf dem aktuellsten Stand zu sein! Ein absolutes Highlight sind immer Deine Seiten mit den Leserbriefen. In der letzten Ausgabe sind mir zwei Leserbriefe aufgefallen, zu denen ich gerne Anmerkungen loswerden würde:

zu „98“:
Windows 98 ist sicherlich kein Wundermittel. Wie du schon richtig bemerkt hast, kann man mit Win98 kein total zerstörtes Win95 updaten! Optimal verhält es sich mit einer Neuinstallation. Bei Updates muß man nur kurz die alte Win95-CD ins Laufwerk legen, und Win98 installiert ohne Probleme alles neu! Auf diese Weise habe ich sowohl im Büro als auch privat ein sehr stabiles und schnelles Betriebssystem, das noch einfacher zu bedienen ist als Win95. Allerdings ist Microsoft wohl ein (?) kleiner Fehler unterlaufen: Laut der Computerzeitschrift WIN werden bei der Installation wichtige Systemdateien nicht auf die Festplatte kopiert! Dies soll sowohl die Systemstabilität gefährden als auch die Geschwindigkeit des Systems herunterbremsen! Tests hätten gezeigt, daß mit korrekt installierten Treibern die Geschwindigkeit um bis zu 10% ansteigen soll!
Hier die Korrekturanleitung:
Die Dateien VDD.VXD und NTKERN.VXD in das Verzeichnis WINDOWS\SYSTEM kopieren sowie die Dateien CONFIGMG.VXD, VMOUSE.VXD, VDMAD.VXD und VCOMM.VXD in das Verzeichnis WINDOWS\SYSTEM\VMM32 kopieren. Die Dateien findet man auf der Win98-CD in der Datei Win98_45.cab! Sobald die Dateien auf der Festplatte sind, werden sie ohne Neustart in Win98 eingebunden!

zu „Kostenfrage“:
Dein Sprichwort trifft den Nagel so ziemlich auf den Kopf. Die Kunden sind sehr mißtrauisch, vor allem, wenn man kein Ladengeschäft vorweisen kann und seine Artikel aus der Woh-

& MEINUNGEN & FRAGEN

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Media AG
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



nung verkauft! Außerdem liest man zur Zeit sehr viel über Fälschungen und Grau-Importe! Ich bin mir sicher, daß CYA mit einem Ladengeschäft mehr Erfolg hätte als mit seiner jetzigen Methode, allerdings wird das wohl den Rahmen seines Budgets sprengen!
Wie wohl sehr wenigen bekannt ist, rechnet man in der Computerbranche mit einstelligen, höchstens niedrigen zweistelligen Margen (ich will mich jetzt nicht ausweinen, ich hab mir den Job schließlich selbst herausgesucht, und er macht sogar Spaß)! Geld kann man hier nur über die Menge machen, und das ist für einen Einzelhändler mit Sicherheit schwerer als für eine große Kette! Auch hier verstehe ich die ständigen Klagen der Computerbesitzer und Neukäufer nicht, die sich über die angeblich so hohen Preise beschweren. Erstens wird, wie bereits gesagt, die Ware fast zu Null durchgeschoben, zweitens können wohl einige Verantwortliche in Deutschland nicht richtig rechnen: Vor kurzem kam die Meldung aus den USA, daß die Preise für einen PC unter 1.000 Dollar sinken. Kurze Zeit später kamen in Deutschland die ersten Ketten mit einem PC für 999,- Mark heraus. Rein rechnerisch sind 1.000,- Dollar bei einem Kurs von knapp DM 1,70 dann also 1.700,- Mark, oder?!? Verkauft wird aber für 999,- Mark! In Deutschland herrscht ein härterer Konkurrenz- und Preiskampf als in den USA. Also, das Gejammer mit den ach-so-hohen Preisen ist völlig unbegründet. Viele beschweren sich auch über das schnelle Altern der Hardware. Auf der einen Seite wollen die Spieler immer beste Grafik, auf der anderen Seite sind sie nicht bereit, die dazu nötige Hardware anzuschaffen. Außerdem wird diese neue Hardware sowieso nur für Spiele benötigt! Ein Windows 98 mit Word und Excel läuft einwandfrei auf einem Pentium 133 mit 32 MB RAM. Es kann also keiner behaupten, daß er sich unbedingt einen Pentium II 450 MHz wegen seiner Tabellenkalkulation kaufen muß…
So, Rainer, nun hast Du wieder viel zu kürzen und zu streichen. Ich habe auch nichts dagegen, wenn Du diese Mail, bis auf den Tip mit Win98, nicht abdruckst – es gibt sicher sinnvollere Leserbriefe. Einen schönen Gruß noch an all Deine Kollegen und Kolleginnen!

Mit freundlichen Grüßen, Thomas Pfisterer

Danke, Thomas,
so wie Du die Sache mit Windows 98 beschrieben hast, funktioniert es tadellos! Vielen Dank! Zum Thema „Hardwarepreise“ kann ich nur hinzufügen, daß ich das Gejammer auch nicht nachvollziehen kann. In Deutschland herrscht ein so gewaltiger Konkurrenzdruck, daß ich mir nicht mehr erklären kann, wie man mit Hardware überhaupt noch Geld verdienen kann. Kann man das? Eine 6 GB Festplatte für 400,- Mark, 64 MB RAM für knapp 200,- Mark, eine 4 MB-Grafikkarte für 130,- Mark. Was soll heute am Aufrüsten teuer sein? Auch gebe ich Dir recht, daß der Normalverbraucher nicht in so gewaltigem Umfang aufrüsten muß. Um mit einem Rechner vernünftig zu arbeiten, genügt für die meisten wirklich noch der oft zitierte 166er. Allerdings macht der bei Spielen inzwischen eine lausige Figur. Und genau da ist das Problem. Gehe ich recht in der Annahme, daß 99% der Rechner in privaten Haushalten hauptsächlich zum Spielen genutzt werden? Als Freizeitpartner hat der Computer inzwischen schon den Fernseher überholt. Und das soll etwas bedeuten! Und genau diese Leute sollten sich nicht über die hohen Hardware-Anforderungen beschweren. Sie wollen es ja auch so. Sonst hätten sie sich ja ein anderes Hobby gesucht. Übrigens: Textadventures funktionieren ganz toll auf Computern, wie man sie im Kleinanzeigenteil jeder Tageszeitung zu Minimalbeträgen bekommen kann!

Leute, helft mir! Ihr wollt schließlich alle wissen, ob es Rainer wirklich gibt. Also schlage ich folgendes vor: Entweder wir bekommen in der nächsten Ausgabe der *PC Games* einen unwiderlegbaren Beweis für Rossis Existenz, oder wir weigern uns, die *PC Games* weiterhin zu kaufen! Da wir das allerdings nicht schaffen würden (schreckliche Entzugserscheinungen wären die Folge), habe ich mir auch gleich ein paar Vorschläge ausgedacht, mit denen ihr Euren finanziellen Ruin verhindern könnt:
1. In der nächsten *PC Games* könnte es eine „Rainer-Rosshirt-Action-Hero-Plastik-Figur“ geben. Natürlich naturgetreu im Maßstab 1:12, mit allem Drum und Dran. Aber ohne ausziehbare Socken!
2. Ihr brennt ein Drahtgittermodell von Rossi im 3D-Studio-Format auf die CD-ROM, so daß jeder seinen eigenen Virtual-Rossi rendern und ausdrucken kann.
3. Ihr könnt aber auch ein von ihm selbst komponiertes und gesungenes Musikstückchen im Audioformat auf der CD-ROM ausliefern.
4. Oder Ihr legt jeder *PC Games* ein elektronisches Rossigotchi bei. Damit würde zumindest Rainers größter Alptraum wahr werden.
5. …oder aber ein „Rainer Ros-Shirt“ aus Baumwolle.

Mensch, Kinders, Ihr habt vielleicht Sorgen. Natürlich gibt es mich (ich leide, also bin ich), oder denkst Du, die Briefe werden von einem selbstlaufenden Programm beantwortet (Syntaxfehler in Zeile 2. A für abbrechen, B für beenden)? Zu Deinen Vorschlägen: Nummer 1 lehnst Du ja schon selbst ab. Wenn naturgetreu, dann nur mit ausziehbaren Socken! Nummer 2 klingt vernünftig. Leider haben wir niemanden im Haus, der mit diesem Programm umgehen kann. Nummer 3 wäre zwar grauenhaft, ist aber kein Beweis. Nummer 4 kommt nur über meine Leiche in die Tüte und scheidet somit ebenso aus. Als der Vorschlag Nummer 5 das erste Mal gemacht wurde, hat Dein Großvater sehr darüber lachen müssen.
Aber Du kannst Dir selber den Beweis meiner Existenz schaffen. Schleich' Dich einfach heimlich in die Redaktion (auf eigene Gefahr, ich habe Dich gewarnt) und rufe laut „Foto-Shooting für Rosshirt!“ Der unmittelbar darauf folgende Kondensstreifen in Richtung Ausgang kann dann nur von mir (oder einem Wiesel mit brennendem Schwanz) stammen.

Sehr geehrte Damen und Herren,
seit einiger Zeit lese ich u. a. auch Ihre *PC Games* und bin immer



HOTLINES

Firma	Telefon	Zeiten
Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16⁰⁰-18⁰⁰
Ascaron	0 52 41/96 69 0	Mo-Fr 14⁰⁰-17⁰⁰
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8⁰⁰-18⁰⁰
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15³⁰-19⁰⁰
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10⁰⁰-17⁰⁰
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15⁰⁰-19⁰⁰
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9⁰⁰-17³⁰
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18⁰⁰-20⁰⁰
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9⁰⁰-19⁰⁰
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11⁰⁰-19⁰⁰
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11⁰⁰-13⁰⁰, 14⁰⁰-18⁰⁰
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9³⁰-17³⁰
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15⁰⁰-20⁰⁰
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15⁰⁰-20⁰⁰
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14⁰⁰-18⁰⁰
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14⁰⁰-17⁰⁰
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15⁰⁰-18⁰⁰
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9⁰⁰-19⁰⁰
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16⁰⁰-19⁰⁰
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10⁰⁰-18⁰⁰
Software 2000	01 90/57 20 00 [1]	Mo-Fr 14⁰⁰-19⁰⁰
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9⁰⁰-17⁰⁰
Virgin Interactive	0 40/89 70 33 33	Mo-Do 15⁰⁰-20⁰⁰

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

[1] Anfallende Gebühren: DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

wieder erstaunt über die Vielzahl von neuen Spielen, die auf den Markt kommen. Manchmal habe ich allerdings den Eindruck, daß der Markt nicht richtig analysiert wurde, denn fast alle Spiele sind für den „jungen" Markt konzipiert. Ich selbst bin 63 Jahre alt und fühle mich, genau wie meine Bekannten, von den Schwierigkeitsstufen vieler Spiele überrollt. Dabei wäre es seitens der Hersteller doch wirklich einfach, die Bandbreite etwas auseinanderzuziehen, damit auch noch die ältere Generation zu den Kaufinteressenten gezählt werden kann. Viele meiner Bekannten haben den Neukauf von Spielen bereits aufgegeben. Selbst mein Sohn und seine Freunde (alle so um die 30 Jahre) haben in den höheren Levels so ihre Schwierigkeiten. Ein gutes Beispiel ist hier *Age of Empires*, während man *Colonisation 2* auch in höchsten Levels spielen kann. Da Sie ja einen besseren Draht zu den Herstellern haben, könnten Sie meine Anregung vielleicht einmal weitergeben.

Mit freundlichen Grüßen, Rolf Schumacher

Natürlich sind nahezu alle Spiele für den „jungen" Markt konzipiert. Immerhin macht er auch bei den Umsätzen den Löwenanteil aus. Andere Märkte werden, wenn überhaupt, nur nebenbei mitgenommen. Aber das an sich ist ja nicht Ihr Problem. Wäre ein Spiel zu leicht, würde es an der Motivation mangeln. Ist es aber zu schwer, bekommt man den selben Effekt. Einen optimalen Schwierigkeitsgrad zu finden ist aber nahezu unmöglich, zudem dürfte der auch bei jedem Menschen verschieden sein. Age of Empires spielte ich ohne nennenswerte Probleme innerhalb von zwei Wochenenden durch, während mir Commandos schon ab dem vierten Level neben einer zerbissenen Tastatur und einigen grauen Haaren ein mittleres Magengeschwür bescherte. Unser Florian Weidhase kam, ohne zu klagen und zu murren, in einem Abend weiter als ich in einer Woche. Daß auch jüngere User mit den Programmen so ihre liebe Not haben, kann man unschwer an den vielen schriftlichen Hilferufen (oftmals geschrieben auf tränendurchweichtem Papier), dem Absatz von Lösungsbüchern, der nur noch mit den sprichwörtlichen warmen Semmeln zu vergleichen ist, und den häufigen Besuchen von Internet-Seiten, die Lösungen und Trainer anbieten, erkennen. Und genau hier könnte eine Serviceleistung des Herstellers ansetzen. Da es zu jedem Spiel auch einen Trainer gibt, frage ich mich so langsam, warum ich mir den selbst von dubiosen Webpages laden muß. Der erste Hersteller, der so freundlich und umsichtig ist, für mich, Sie und die anderen zigtausend „Loser" so etwas seinem Spiel beizulegen, bekäme von mir einen extra dafür zu erschaffenden Sympathiebonus, zudem traumhafte Umsätze und Bombendrohungen von allen Herstellern nervenberuhigender Medikamente.

Guten Tag, meine Damen und Herren der Abteilung Leserbriefe! Ich hoffe, ich kann Ihre Aufmerksamkeit soweit erregen, daß Sie sich schriftlich zu einer Reaktion hinreißen lassen. Es gibt einige (für mich) wichtige Fragen: Warum bringen Sie soviel Werbung? Statt dessen könnten Sie doch mehr über Spiele berichten. Außerdem könnte die *PC Games* auch mehr Seiten haben und dafür auch 10 Mark oder mehr kosten.

Marco und Thomas

Sehr merkwürdig, Eure Anrede. Da um diese Uhrzeit meine Groupies noch nicht ausgeschlafen haben, gibt es keine Damen der Abteilung Leserbriefe – und von mir im Plural zu sprechen, mag hinsichtlich meines Körperumfanges zwar eine witzige Anspielung sein, ist aber faktisch auch falsch. Ganz alleine muß ich mich also daran machen, Euren Brief zu beantworten.
Natürlich könnten wir anstatt der Werbung noch größere Tests bringen. Das ist aber leider eine Frage der Kosten, die wir nur durch den Verkauf von Zeitschriften UND Anzeigen wieder einspielen können. Ohne Werbung würde unser Heft in preisliche Höhen entschwinden, denen wohl kein Käufer folgen möchte. Bei Briefen wie dem Euren denke ich manchmal, wir sind die einzige Zeitschrift mit Werbung. Da das nicht der Fall ist, kann ich davon ausgehen, daß Ihr keine anderen Zeitschriften lest, was für uns recht schmeichelhaft ist.
Mal im Ernst, Jungs: Wo bekommt Ihr heute denn noch mehr für zehn Mark? Könnt Ihr Euch auch nur an-

SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift der Redaktion
Computec Media AG, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Zentrale Abo-Nummer:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-Email:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

REDAKTION

Chefredakteur:
Oliver Menne (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Jürgen Melzer

Redaktion USA:
Florian Stangl

Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Andre Geller, Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Textkorrektur:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Gisela Tröger

Titel:
© Eidos Interactive

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der Computec Media AG bei.

ANZEIGENKONTAKT

Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.s.d.P.), Wolfgang Menne

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer

Online-Vermarktung:
Susanne Szameitat

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph

Anzeigenpreis:
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

VERLAG

Computec Media AG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleiter Vertrieb:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Werbeleitung:
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820,
Fax: 06246/8825277
EMail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichnen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 1998 245.935 Exemplare

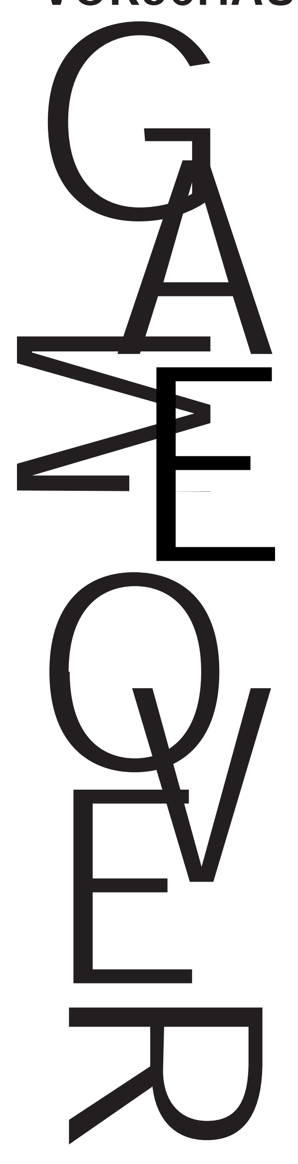
satzweise vorstellen, wieviel Arbeit mit der Erstellung des Hefts und der CD-ROM verbunden ist? Wieviel es kostet, so ein Heft drucken und die CD-ROM brennen und bedrucken zu lassen? Schon mit einer groben Daumenpeilung solltet Ihr zu dem Ergebnis kommen, daß dies nicht alles mit Eurem Zehner gedeckt werden kann. Und daß Werbung ein obligates Mittel ist, um die Preise für ein Produkt erschwinglich zu halten, könnt Ihr nicht nur bei allen Zeitschriften sehen, sondern auch im Fernsehen, Radio, Kino, bei Veranstaltungen...

Hallo RR!
Ich frage mich, warum fast alle Leute, die einen Computer besitzen, sagen, daß Windows 95 ein super Betriebssystem sei. Ich persönlich finde es saublöd! Was Microsoft damals als Neuheit bezeichnete, ist in Wirklichkeit nichts anderes als eine auf den PC übertragene und überarbeitete Amiga Workbench. Klar, zum Arbeiten ist Windows nicht schlecht. Aber hat man sich schon mal gefragt, warum? Nicht, weil Billy so ein super Betriebssystem herausgebracht hat, sondern weil man fast nirgendwo ein anderes bekommt. Und wenn man doch ein anderes Betriebssystem hat, bekommt man keine Programme und noch weniger Spiele dafür. Darum wird man gezwungen, Windows zu kaufen. Warum sollte ich ein Spiel unter Windows spielen, wenn es auch im DOS geht? Damit es langsamer wird? Warum benötige ich in Windows DirectX, um ein Spiel starten zu können, wenn ich im DOS ein Spiel ohne zusätzliche Software starten kann und es schneller läuft? Ich weiß wirklich nicht, was an Windows so toll ist. Daß es alle paar Stunden die Meldung gibt, daß ein schwerer Ausnahmefehler an Adresse OE sowieso aufgetreten ist? Nun ist Deine Meinung gefragt!

Peter Schlager

Das ist nun aber wirklich das allerletzte Mal, daß ich einen Brief zu diesem ausgelutschten Thema bringe. Flügel wären auch die bessere Lösung. Aber leider müssen wir Auto fahren, wenn wir weite Strecken zurücklegen wollen. Was ich damit sagen will? Natürlich ist Windows nicht frei von Fehlern, und es wäre durchaus Besseres vorstellbar. Aber da nichts Besseres erhältlich ist, sollten wir einstweilen damit vorlieb nehmen. Und komme mir nicht mit der Mär des überaus guten DOS. Ich konnte nie feststellen, daß Spiele unter DOS schneller laufen. Zudem war es auch nicht jedermanns Sache, mit diversen Konfigurationsdateien zu hantieren, um ein Programm zum Laufen zu bringen (ich hab' nur 591 KB konventionellen Speicher, brauch' aber ein paar mehr. Wie mach' ich das? Und braucht das Programm EMS? Wenn ich EMS starte, habe ich nur noch 571 KB konventionellen Speicher!). Ich denke noch mit Schaudern an diese Zeit. Wenn Dein Windows jede Stunde eine Fehlermeldung bringt, würde ich die Schuld auch nicht erst bei Gates suchen. Schimpfst Du auf den Hersteller Deines Autos, wenn es aus Benzinmangel jeglichen Drang zur Fortbewegung Deinerseits dämpft? Im Normalfall sind Fehler bei Windows sehr selten. Erst seit es Windows gibt, ist so ein Teufelswerk wie der Computer auch von blutigen Laien zu bedienen. Und die machen zum Glück auch regen Gebrauch davon. Und was haben wir davon? Das Hobby Computer ist inzwischen gesellschaftsfähig geworden. Wir werden nicht mehr als eine kleine, brillentragende, kettenrauchende Minderheit angesehen. Und nicht zuletzt durch Windows wurden auch in den letzten Jahren so viele Computer verkauft, daß unser Hobby zu einem leicht finanzierbaren Zeitvertreib geworden ist. Die Masse macht's! Und die Masse macht es eben erst, seit Ihr Herr Gates ein Betriebssytem verkauft, das wirklich von jedem bedienbar ist. Anwenderfreundlich nennt man das! Endlich setzt sich auch mein Nachbar an einen Computer, der noch vor einigen Jahren behauptet hat, das würde er in seinem Alter nie mehr begreifen. Und siehe da – es klappt! Seit ich ihm nun einige Male bei seinem Internet-Zugang geholfen habe, ist er richtig freundlich zu mir und beschwert sich auch nicht über die sporadisch in erhöhter Lautstärke auftretenden Lebensäußerungen meines Motorrads. Ich danke Bill Gates!





Buchstabensuppe

Rainers Meinung

Hiermit gebe ich schamesrot zu, daß ich heutzutage immer noch ein Anhänger des geschriebenen Wortes bin. War nicht am Anfang das Wort? Aber manchmal bringt das Wort nicht Licht, sondern stürzt uns in tiefe Verwirrung.

Die ersten wissen, worauf ich hinauswill, und zucken schon. Ich rede von Handbüchern. Erfunden, um Informationen zu vermitteln, sind sie inzwischen zu schrecklichen Mutationen verkommen. Ich habe immer noch Lachtränen in den Augen, wenn ich mir die vergilbte Beschreibung zu *Premier Manager 2* zu Gemüte führe. „Benutzen Sie die Drehscheibe, um das Trikot mit der Hose zu paaren.“ Fällt so etwas vielleicht noch unter die Rubrik humorige Einlage, wird es für mich aber wirklich ärgerlich, wenn sich der hinterlistige Verfasser des Handbuchs vorgenommen hat, meine Gesundheit durch Anhebung meines Adrenalinpegels nachhaltig zu schädigen. Meiner TV-Karte konnte ich entnehmen, daß ich die Einstellung der Bildgröße mit den "Jumpern J5 bis J7" vornehmen könne. Für Analphabeten zierte noch ein Schaubild die Seite. Wie leicht könnte mein Leben sein, wenn nicht statt besagter Jumper die Dipschalter N1 bis N5 ihr Unwesen auf meiner Karte getrieben hätten. So blieb mir nichts weiter übrig, als nach dem Motto „Trial and Horror“ mein Glück zu versuchen – auf bayrisch: „Versuch macht kluch“. Eine schöne Beschäftigung für das Alter und außerdem eine Möglichkeit, es schneller zu erreichen. Es ist beängstigend, zu sehen, wie viele Handbücher weniger verständlich sind als die Rauchzeichen der Hobi-Indianer.

Wer rechnet schon damit, die eben aufgetauchte Fehlermeldung wirklich im Handbuch vorzufinden? Immer wieder beschleicht mich der Verdacht, daß Handbücher nicht dazu da sind, um uns den Umgang mit einem Produkt zu erleichtern, sondern um dessen umfassende Nutzung möglichst lange und am besten bis zum Ablauf der Garantiezeit zu verhindern. Müssen Sätze wie „Es ist Verlust von Daten zu hindern“ oder „Lesen durchaus sorgfältig, bevor in Arbeit zu bringen“ wirklich meine Halsschlagader anschwellen lassen? Die Verfasser dieser Zeilen haben ja immerhin die Ausrede, eine schwere Sprache wie die unsere zwar mangelhaft, aber immerhin erlernt zu haben. Aber welche Ausrede haben die, die uns glauben machen, unsere Sprache hätte nicht genug Worte und müsse durch den heftigen Gebrauch englischer Vokabeln unbedingt erst verständlich gemacht werden? Bin ich als User nicht schon genug mit dem Running Off meiner Software beschäftigt? Was wird aus der Sprache unserer Kinder, wenn sie der irrigen Annahme erliegen, dies wäre gebräuchliches Deutsch? Sind wir durch die Botschaften des kuschelweichen Werbefernsehens nicht schon ausreichend bestraft? Doch ich bin mir sicher, daß unsere Kultur auch diesen Anschlag überstehen wird. Nur der kühle Windhauch, welcher auf heftige Rotationsbewegungen aus dem Grabe Konrad Dudens zurückzuführen ist, stört mich dabei etwas.

„Es ist beängstigend zu sehen, wie viele Handbücher weniger verständlich sind als die Rauchzeichen der Hobi-Indianer.“

Rainer Rosshirt

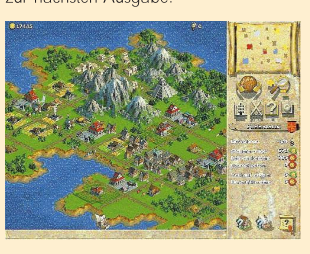


DIE SIEDLER 3

Heißer Herbst in Deutschland: Während *Anno 1602* und *Die Siedler 3* auf internationalem Parkett nur wenig Beachtung finden, regnet es hierzulande Ovationen. Obwohl beide Titel in die gleiche Richtung tendieren, gibt es dennoch einen gewaltigen Unterschied: *Anno 1602* befindet sich bereits am Gipfel der Verkaufscharts, *Die Siedler 3* will ihn erst noch erklimmen. Wenn nichts schiefgeht, will uns Blue Byte bis zur nächsten Ausgabe die Testversion zur Verfügung stellen.

ANNO 1602 ADD-ON

Absicht oder Zufall? Die Zusatzdisk zu *Anno 1602* soll nahezu zeitgleich mit *Die Siedler 3* erscheinen. Damit kommt es vielleicht doch zur indirekten Auseinandersetzung zwischen den beiden deutschen Topsellern. Mehr als 300 neue Welten und das Engagement der bekannten Popgruppe Die Prinzen sollen Sunflowers einen Vorsprung im kommenden Weihnachtsgeschäft verschaffen. Eine Testversion erwarten wir zur nächsten Ausgabe.





HALF-LIFE

Ein teurer Spaß: Nur zusammen mit einer Grafikkarte kann man momentan *Half-Life: Day One* erwerben. Diese Version umfaßt zwar mehr als ein Viertel des gesamten Spiels, eine endgültige Meinung werden wir uns aber erst anhand des fertigen Musters bilden können. Laut Cendant Software können wir einen Test für die nächste Ausgabe fest einplanen – ob da das Entwicklungsteam Valve Software mitspielt, steht auf einem anderen Blatt.

TIPS & TRICKS

Im Herbst wird die Rennspielsaison eröffnet. Aus diesem Grund beschäftigen wir uns ausführlich mit *Grand Prix Legends, Need for Speed 3* und natürlich auch mit *Racing Simulation 2*. Mit ein wenig Verspätung kümmern wir uns um *Klingon Honor Guard* und decken alle versteckten Geheimräume auf. Ob wir bereits eine Komplettlösung von *Jagged Alliance 2* anbieten können, hängt noch von einer rechtzeitigen Veröffentlichung ab.



Die PC Games Ausgabe 12/98 erscheint am 4. November 1998

BUGFIXES



A

Titel	Ausgabe
Age of Empires V1.0b (deu)	07/98
Age of Empries V1.0a (eng)	03/98
Akte Europa Update (deu)	03/98
Andretti Racing 3Dfx-Patch (eng)	06/98
Anno 1602 V1.01 (deu)	07/98
Anno 1602 V1.03/ (deu)	08/98
Anstoß 2 - Verlängerung V1.01 (deu)	05/98
Anstoss 2 V1.3 (deu)	12/97
Anstoss 2 V1.5 (deu)	02/98
Apache Longbow 3Dfx-Patch (eng)	06/98
Armor Command V1.01 (eng)	06/98
Armored Fist II V1.01 (eng)	04/98
Atlantis DOS-Patch (deu)	06/98

B

Titel	Ausgabe
Balls of Steel V1.1 Shareware (eng)	05/98
Balls of Steel V1.1 Vollversion (eng)	05/98
Banzai Bug V1.01 (deu)	11/98
BattleZone V1.01 (eng)	06/98
Beast Wars - Euro Patch (eng)	08/98
Black Dahlia Patch#1 (eng)	06/98
Bleifuss 2 3Dfx-Patch (deu)	03/98
Bleifuss Fun 3Dfx-Patch (deu)	02/98

C

Titel	Ausgabe
Carmaggedon Voodoo2 Patch	09/98
Cart Precision Racing V1.01 (eng)	04/98
Chasm The Rift V1.04 (deu)	03/98
Chasm The Rift V1.04 (eng)	02/98
Commandos V1.1 (eng)	11/98
Constructor Win95-Upgrade (eng)	12/97
Creatures V1.04 (eng)	09/98

D

Titel	Ausgabe
Dark Reign V1.1 (eng)	07/98
Dark Reign V1.2 (eng)	06/98
Dark Reign V1.4 (eng)	09/98
Daytona USA Deluxe D3D-Patch	06/98
Daytona USA Deluxe D3D-Upgrade (eng)	04/98
Demonworld V1.12 (deu)	02/98
Demonworld V1.20 (deu)	03/98
Demonworld V1.30 (deu)	04/98
Demonworld V1.31 (deu) + Leveleditor	05/98
Der Planer 2 V1.47 (8MB+16MB,deu)	06/98
Descent - Freespace V1.2 (eng)	08/98
Descent 2 3Dfx-Voodoo-Patch (eng)	05/98
Descent 3Dfx-Patch Beta 1 (eng)	11/98
Descent II for 3Dfx (eng)	06/98
Descent to Undermountain V1.3 (eng)	09/98
Diablo Hellfire V1.01 (eng)	04/98
Diablo Hellfire V1.01 (eng)	05/98
Diablo V1.05 (eng)	08/98
Die by the Sword Multiplayer-Patch (eng)	06/98
Die by the Sword V1.04 (eng)	08/98
Dominion V1.1 (eng)	10/98
Dungeon Keeper D3D-Patch V1.01 (eng)	06/98
Dungeon Keeper V3.0 (eng)	12/97
Dungeon Keeper Win98-IPX-Netzwerk Patch (eng)	10/98
Dunkle Manöver V1.1a (deu)	06/98

E

Titel	Ausgabe
Earth 2140 V1.71 (eng)	04/98
Eartworm Jim 1+2 PCG-Plus-Update (eng)	12/97
Extreme Assault V1.21 (deu)	02/98

F

Titel	Ausgabe
F1 Manager Professional V1.01 (deu, DOS)	02/98
F1 Manager Professional V1.01 (deu, Win95)	02/98
F1 Racing Simulation 3Dfx-Patch V1.09 (eng)	07/98
F1 Racing Simulation D3D-Patch V1.09 (eng)	07/98
F1 Racing Simulation Direct Sound 3D Patch (eng)	04/98
F1 Racing Simulation für 3Dfx V1.08 (eng)	06/98
F1 Racing V1.07 für 3Dfx (deu)	05/98
F1 Racing V1.07 für Direct3D (deu)	05/98
F-22 ADF 3Dfx-Patch V1.544 (deu)	11/98
F-22 ADF D3D-Patch V1.544 (deu)	11/98
F-22 ADF V1.1 (3Dfx, deu)	06/98
F-22 ADF V1.1 (D3D,deu)	06/98
Fallout V1.1 (eng, Win95)	02/98
Fatal Racing 3Dfx-Patch (eng)	11/98
FIFA 98 V1.4 (eng)	08/98
FIFA 98 Voodoo2 Patch (eng)	07/98
FIFA Soccer '98 V1.3 (eng)	04/98
Final Fantasy VII Riva 128-Patch (eng)	10/98
Final Fantasy VII Voodoo Rush-Patches (eng)	10/98
Flight Simulator 98 Patch-Set 1 (eng)	03/98
Flight Simulator 98 Setup-Patch (deu)	03/98
Flight Unlimited 2 V1.02 (eng)	03/98
Flying Corps Gold V1.11y (eng)	07/98
Flying Corps V1.11x Datafiles (deu)	06/98
Football Soccer Manager Liga-Update (deu)	11/98
Formel 1 97 Voodoo2 Patch (eng)	07/98
Forsaken - Military Level Fixpatch (eng)	07/98
FPS Ski Racing V1.11 (eng)	06/98
Frogger Patch #3 (eng)	06/98

G

Titel	Ausgabe
Galapagos V1.1 (deu)	03/98
Galapagos V1.1 (eng)	07/98
Gettysburg Patch#3 (eng)	06/98
GEX Patch#1 (eng)	09/98
G-Police Cyrix-Fix (eng)	02/98
Gunmetal V1.1 (eng)	11/98

H

Titel	Ausgabe
Heavy Gear V1.1 (eng)	05/98
Hexen 2 V1.09a (eng)	12/97
Hexen 2 V1.11 (eng)	07/98

I

Titel	Ausgabe
iF-22 Raptor V3.31 (deu)	03/98
Imperialism V1.1 (eng)	07/98
Imperialismus Patch#1 (deu)	03/98
Imperialismus V1.1 (deu)	04/98
Incubation Mission CD V1.51 (deu)	07/98
Incubation V1.02 (deu)	02/98
International Rally Championship - Voodoo2 Patch (eng)	07/98
International Rally Championship Cyrix-Patch (deu)	02/98
I-War V1.11 (eng)	04/98

J

Titel	Ausgabe
Jazz Jackrabbit 2 V1.21 (eng)	07/98
Jet Fighter 3 3Dfx-Update (eng)	07/98
Joint Strike Fighter V1.12 (eng)	06/98

BUGFIXES



	Bugfixes	Ausgabe
J	Joint Strike Fighter V1.12 Voodoo-2-Patch (eng)	05/98
K	Kick off 97 DOS-Patch (deu)	06/98
	Kick off 98 V1.10a (deu)	10/98
L	Lands of Lore 2 V1.30 (deu)	03/98
	Longbow 2 - Display Treiber Update (eng)	11/98
	Longbow 2 V2.09e (eng)	10/98
	Longbow Gold 3Dfx-Patch (eng)	10/98
	Lords of Magic V1.02 (eng)	03/98
	Lords of Magic V2.02 (eng)	06/98
M	M.A.X. 2 V1.3 (eng)	09/98
	M1 Tank Platoon 2 V1.2 (eng)	08/98
	Madden NFL V1.1 (eng)	02/98
	Mech Commander V1.8	09/98
	Medieval V1.03/ (eng)	11/98
	Might and Magic 6 V1.1 (deu)	09/98
	Monopoly Star Wars V1.03/b (eng)	07/98
	Monopoly WM-Edition Patch (deu)	08/98
	Moto Racer Polygon-Update (eng)	12/97
	Moto Racer V3.22 (eng)	09/98
	Motorhead V1.3 (eng)	08/98
	Motorhead V1.4 (deu)	09/98
	Myth - Blood-Patch (deu)	06/98
	Myth V1.2 (deu)	06/98
	Myth V1.3 Beta 2 (eng)	10/98
N	NBA Live 98 V1.1 (eng)	02/98
	No Respect V1.1 (eng)	12/97
	Nuclear Strike V1.2 (eng)	03/98
	Nuclear Strike V1.2 CD-ROM-Patch (eng)	06/98
	Nuclear Strike V1.3 Voodoo-2-Patch (eng)	06/98
O	Outpost 2 Patch+Scenario Pack 1 (eng)	07/98
P	Pandemonium 3Dfx-Patch für Cyrix (eng)	10/98
	Panzer Commander V1.1 (deu)	10/98
	Panzer General 3D Patch#1 (deu)	02/98
	Pax Imperia V1.03/ (eng)	04/98
	PC Games Cheat 03/-98-Update (deu)	06/98
	PC Games Cheat-Update 1/2-98 (deu)	04/98
	PC Games Cheat-Update für Win95 V8.98 (deu)	08/98
	PC-Games-Cheat Update 10/11-97 (deu)	07/98
	Plane Crazy V1.1 (eng)	09/98
	POD 3Dfx Force Feedback Patch (eng)	04/98
	POD D3D Force Feedback Patch (eng)	04/98
	POD Sound Patcher (deu)	02/98
	Pro Pilot V1.02 (eng)	08/98
	Pro Pinball Timeshock V1.04 (eng)	07/98
R	Rainbow Six - fehlende Sound-Dateien (eng)	11/98
	Rainbow Six V1.01 (eng)	11/98
	Red Baron 2 3Dfx-Patch (eng)	11/98
	Red Baron 2 V1.05 (eng)	07/98
	RichTextControl-Update für UnrealEditor (eng)	08/98
	Riven V1.01 (eng)	07/98
	Riven V1.02 (eng)	02/98
S	Schatten über Riva Patch #1 (deu)	06/98
	Schleichfahrt 3DFx-Update (deu)	12/97
	Schleichfahrt V1.120 (deu)	12/97
	SEGA Rally MMX-Patch (eng)	12/97
	Sega Touring Car Championship V1.2 D3D-Patch (eng)	07/98
	Seven Kingdoms V1.11 (eng)	07/98
	Shadows of the Empire V1.1 (eng)	05/98
	Shadows of the Empire V1.1 (eng)	06/98
	Shanghai Dynasty V1.21 (eng)	11/98
	Sid Meier's Gettysburg Patch#2 (deu)	02/98
	SideWinder Force Feedback Upgrade (eng)	04/98
	Soldiers at War V1.1 (deu)	10/98
	Spec Ops Patch#1 (eng)	07/98
	Spec Ops V1.2 (eng)	08/98
	Spec Ops V1.3 (eng)	09/98
	Starcraft V1.02 (eng)	11/98
	Starfleet Academy V1.15 (eng)	02/98
	Sub Culture 3Dfx-Patch (eng)	02/98
	Sub Culture V1.16 (eng)	02/98
	Swing V1.05 (deu)	06/98
	Swing V104 (deu)	12/97
T	Tex Murphy - Overseer V1.01 (eng)	08/98
	Tex Murphy V1.04 (eng)	11/98
	Tomb Raider - ATI 3D Rage Pro Patch (eng)	07/98
	Tomb Raider 2 Patch#2 (deu)	03/98
	Tomb Raider Gold Power-VR-Patch (eng)	06/98
	Tomb Raider Gold Voodoo-2-Patch (eng)	06/98
	Total Annihilation V1.1 (eng)	07/98
	Total Annihilation V3.0 (eng)	07/98
	Total Annihilation V3.1 (eng)	10/98
	Total Soccer V1.32 (eng)	11/98
	Turok Permedia2 Fixpatch	09/98
U	UEFA Champions League - neue VESA-Treiber (eng)	12/97
	UEFA Champions League 3Dfx-Update (eng)	12/97
	UEFA Champions League Mystique-Update (eng)	12/97
	Unreal Cyrix-Fix V2.02 (eng)	08/98
	Unreal OpenGL-Patch V0.91 (eng)	11/98
	Unreal V1.01 (eng)	08/98
	Unreal V2.09 Beta (eng)	09/98
	Uprising V1.04 (eng)	02/98
	Uprising V1.05 (eng)	03/98
V	Vermeer V1.37 (deu)	03/98
	Visual Basic-Update für UnrealEditor (eng)	08/98
W	Wargames Patch #1 (eng)	11/98
	Wing Commander Prophecy Voodoo/Voodo2-Patch (eng)	06/98
	Wordwide Soccer Direct3D-Patch (eng)	03/98
	Worms 2 Patch#4 (deu)	06/98
X	X-Com Interceptor (V1.2)	09/98
	Xenocrazy Netazwerk-Patch (eng)	08/98
	X-Wing vs. TIE Fighter 3Dfx-Update (eng)	12/97
Z	Z Win98-Patch (eng)	11/98
	Zork Grand Inquisitor V1.1 (eng)	03/98

DEMOS



Name	Ausgabe
101: The 101st Airborne in Normandy	11/98
3D Ultra Minigolf Deluxe	07/98
3D Ultra Pinball: The Lost Continent	07/00
7th Legion	12/97
Actua Soccer 2	02/98
Addiction Pinball	03/98
Adrenix	05/98
Age of Empires	12/97
Akte Europa	02/98
Andretti Racing	03/98
Anno 1602	05/98
Armor Command	06/98
Armored Fist 2	02/98
Army Men	11/98
Autobahn Raser	07/98
Autobahn Raser	08/98
Baldur's Gate (Rolling Demo)	08/98
Balls of Steel	03/98
Barrage	07/98
Bass Masters Classic TE	10/98
Battlezone	04/98
Beast Wars: Transformers	08/98
Black Dahlia	05/98
Brunswick Circuit Pro Bowling	10/98
CART Precision Racing	07/00
Castrol Honda - Superbike World Champions	06/98
Catz 2	03/98
Ceremony of Innocence	04/98
Chartbuster	09/98
Clash	06/98
Close Combat 2	12/97
Colin McRae Rally	10/98
Comanche Gold	07/98
Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun (Trailer)	08/98
Commandos - Hinter feindlichen Linien	07/98
Conflict: Freespace	08/98
Counter Action	12/97
Croc	05/98
CyberGene	07/00
Cyberstorm 2	09/98
Dark Reign	02/98
Dark Reign (Deutsche Demo)	04/98
Dark Secrets of Africa	11/98
Das 3. Millenium	03/98
Daytona USA Deluxe	07/00
Deadlock 2 - Shrine Wars	04/98
Deer Hunter	07/98
Demonworld	02/98
Descent Freespace - Trailer	06/98
Diablo 2 (Trailer)	09/98
Die Pirateninsel	06/98
Dogday	07/00
Dogz 2	03/98
Dominion - Storm Over Gift 3	08/98
Drakan (AVI-Trailer)	10/98
Dreams	02/98
Drilling Billy	12/97
Droiyan	10/98
DSF Fußballmanager	09/98
Dunkle Manöver	06/98
Dynamite	12/97
Dynasty General	11/98
Earthsiege 3 (Multiplayer Technology Demo)	04/98
Echelon	07/98

Name	Ausgabe
Emergency	05/98
Emergency (neue 4-Level-Demo)	09/98
Excalibur 2555AD	12/97
F1 Racing Simulation	02/98
F-15	08/98
F-16 Multirole Fighter	11/98
F-22 Raptor	03/98
Falcon 4.0	03/98
FIFA Soccer '98	07/00
Final Fantasy VII	09/98
Final Liberation	03/98
Flying Saucer	12/97
Flying Saucer (Deutsche Demo)	04/98
Forsaken	04/98
Forsaken - selbstlaufende Demo	12/97
Forsaken (neue Demo)	10/98
FPS Ski Racing	05/98
FPS: Trophy Rivers	07/98
Frankreich 98	07/98
Frogger	02/98
Galapagos	12/97
Game, Net & Match	09/98
Genetic Evolution	09/98
Get Medieval	11/98
GEX 3D - Enter the Gecko	09/98
Grand Prix 500cc	09/98
Grand Prix 500cc (3Dfx-Demo)	04/98
Grand Prix 500cc (neue Demo)	10/98
Grand Prix Legends	06/98
Grand Prix Legends (deutsche Demo)	11/98
Grand Prix Legends (neue Demo)	10/98
Grand Theft Auto	02/98
Grand Theft Auto (3Dfx-Demo)	02/98
Grim Fandango	08/98
Hardball 6	07/98
Hardwar	11/98
Heart of Darkness	07/98
Heavy Gear	05/98
Hercules	07/00
Herrscher der Meere	06/98
Hexplore	06/98
High Heat Baseball 1999	08/98
HipHop e-Jay	03/98
Hostile Waters (selbstlaufende Demo)	09/98
iF/A-18 Carrier Strike Fighter	11/98
Incoming	02/98
Incoming	06/98
Incubation Mission Pack	06/98
International Rally Championship	12/97
Israeli Air Force	11/98
I-War	07/00
Jagged Alliance 2	10/98
Jagged Alliance 2 (deutsche Demo)	11/98
Jazz Jackrabbit 2	06/98
Jedi Knight	12/97
John Sinclair - Evil Attacks	05/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	07/98
Joint Strike Fighter	07/00
Judge Dredd Pinball	07/98
Kick Off 98	12/97
KKND 2 (Mutanten-Demo)	09/98
KKND 2 Krossfire	07/98
KKND Extreme	12/97
Knights and Merchants	08/98

DEMOS



	Name	Ausgabe
L	Last Bronx	05/98
	Leisure Suit Larry's Casino	09/98
	Links LS 98	07/00
	Lode Runner 2	10/98
	Longbow 2	05/98
	Lords of Magic	03/98
M	M.A.X. 2	10/98
	Madden NFL '98	07/00
	MageSlayer	12/97
	Manx TT Super Bike	02/98
	Maximum Fun: Age of Empires	04/98
	Mayday	03/98
	Mayday (neue Demo)	10/98
	MechCommander	09/98
	Medieval	11/98
	Men in Black	07/00
	Micro Machines V3	09/98
	Microsoft Baseball 3D 1998 Edition	09/98
	Microsoft Golf 1998 Edition	09/98
	MiG-29 Fulcrum	11/98
	Monster Truck Madness 2	07/98
	Motocross Madness	11/98
	Motorhead	08/98
	Motorhead (3Dfx-Demo)	11/98
	Mysteries of the Sith	05/98
	Mystery Island	06/98
	Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	03/98
N	N.I.C.E. - Track Pack	12/97
	N.I.C.E. 2	06/98
	N.I.C.E. 2 (verbesserte Demo)	07/98
	NBA Action '98	07/00
	NBA Live '98	05/98
	Need for Speed 2 SE (3Dfx-Demo)	12/97
	Netstorm	07/00
	NHL Hockey '98	07/00
	NHL Powerplay '98	07/00
	Nightmare Creatures	07/98
	Nuclear Strike	07/00
O	O.D.T.	11/98
	Oddworld: Abe's Oddysee	05/98
	Outrage	11/98
	Outwars	06/98
P	Pandemonium 2	02/98
	Panzer Commander	05/98
	Pax Imperia 2: Die Sternenkolonie	12/97
	Pizza Syndicate - Trailer	07/98
	Pizza Syndicate - Trailer	09/98
	Plane Crazy	05/98
	Powerboat Racing	05/98
	Pro Pinball: Timeshock	07/00
	Prost Grand Prix	07/98
Q	Queen - The Eye	06/98
	Quest for Glory 5	07/98
R	Racing Simulation 2	11/98
	Rage of Mages	10/98
	Railroad Tycoon 2	11/98
	Rayman's World	12/97
	Recoil	10/98
	Redjack: Revenge of the Brethren	09/98
	Redline Racers	05/98
	Rising Lands	05/98
	RoboRumble	04/98
	RoboRumble (4-Level-Demo)	08/98
S	S.C.A.R.S.	09/98
	S.C.A.R.S. (neue Demo)	11/98
	Sabre Ace	04/98
	Sanitarium	05/98
	Schleichfahrt (3Dfx-Demo)	12/97
	Sega Touring Car Championship	05/98
	Sensible Soccer 98	09/98
	Seven Years War	04/98
	Shadow Master	03/98
	Shanghai: Dynasty	06/98
	Sid Meier's Gettysburg	03/98
	Small Soldiers: Squad Commander	10/98
	Soccer '98 Pinball	09/98
	Sonic 3D Blast	07/00
	Spearhead	11/98
	Spellcross	09/98
	Sports TV: Boxing	11/98
	Starcraft	09/98
	Starsiege	10/98
	Startrek: Starfleet Academy	03/98
	Stratosphere	08/98
	Sub Culture	07/00
	Super Match Soccer	08/98
	Super Touring	08/98
	Survival	10/98
T	Team Apache	07/98
	Test Drive 4 (3Dfx-Demo)	07/00
	The Golf Pro	02/98
	The Golf Pro	05/98
	The Golf Pro (neue Demo)	07/98
	The Operational Art of War	10/98
	The Reap	12/97
	Tiger Woods 99	11/98
	TOCA Touring Car Championship	07/00
	Tomb Raider 2	02/98
	Total Annihilation	07/00
	Total Annihilation: Battle Tactics	10/98
	Tribal Rage	10/98
	Triple Play 99	07/98
U	Ubik	03/98
	Ultim@te Race Pro	04/98
	Uprising (3Dfx-Demo)	04/98
	Urban Assault	11/98
V	V2000	11/98
	Virtual Pool 2	07/00
	Vollversion: Championship Manager 2	10/98
W	War Wind 2	12/97
	Warbreeds	04/98
	Warhammer - Dark Omen	04/98
	Warlords 3: Darklords Rising	09/98
	Wetrix	11/98
	Wing Commander Prophecy	03/98
	Wing Commander Prophecy (3Dfx-Demo)	07/00
	Wing Commander Prophecy (Trailer)	12/97
	Wing Commander: Secret Ops	11/98
	World League Soccer 98	08/98
	World Wide Rally	02/98
X	X	10/98
	X-COM Interceptor	08/98
	Xenocrazy	09/98
Y	You Don't Know Jack (deutsche Demo)	05/98
	Youngblood	02/98
Z	Zeus	09/98
	Zork: Der Großinquisitor	12/97